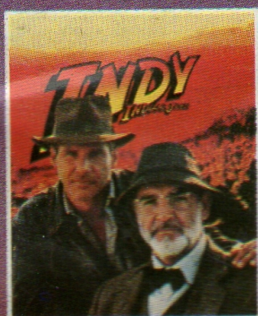
Diversión para todas las edades

Incluye miniposter de Willy Beamish

PC Juegos

Las aventuras de Willy Beamish



INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

PIPE DREAM

ROAD & TRACK GRAND PRIX

CIVILIZATION

TRUCOS PARA PRINCE OF PERSIA 1.3

Año 1 • Nº 4 • 1992 • Precio en la Argentina $ 3.00



EMPRESA EDITORA
M. P. EDICIONES S.A.

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
GIANNI
MARIO GRUSKOIN

COLABORADORES
EDUARDO A. CRAVIOTTO
MARCELO JUAN DAMONTE
FERNANDO J. RICCIO
MARTIN G. RODRIGUEZ

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS

DIRECCION DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
FABIANA BARREIRO

ARMADO
CLAUDIO VILLELLA
GUILLERMO RODRIGUEZ

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
LUIS VILLAR

SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA

GERENTE COMERCIAL
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

JEFE DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ



DISTRIBUIDORES
Capital: M.Cancellaro e Hijo **Interior:** D.I.S.A **Uruguay:** Martínez -Sanabria

PC JUEGOS es una pubicación mensual de Editorial MAGAZINE PUBLISHING SRL, A. Alsina 2129 (1090) Buenos Aires, Argentina. Tel/Fax 951–8819/0493/6071 y 953–7635/4940. Editor responsable: Miguel Iglesias. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Todos los derechos reservados. La editorial no asume responsabilidad alguna por cualquier consecuencia derivada de la fabricación, funcionamiento y/o utilización de los servicios y productos que se describen, analizan o publicitan. Las notas firmadas reflejan la opinión de los autores sobre los temas tratados,sin que ello implique solidaridad de la revista con su contenido. Impreso en IPESA. Setiembre de 1992.

EDITORIAL

Muchas veces me puse a pensar en lo etéreo y abstracto que son los personajes de un libro, de una aventura de computación o de una película de video...

Ellos se ven involucrados en distintas historias, en lugares remotos, luchando contra peligros y en épocas distantes, tratando siempre de salir triunfantes de las situaciones que les van sucediendo a cada paso.

Cuando encendemos la computadora y cargamos una aventura, comienzan a girar a nuestro alrededor varios personajes con caracteres muy bien definidos: la típica idiosincrasia de Larry, la valentía del pirata Novel Guywood en el Monkey Island, o el espíritu de aventura de Roger Wilco en donde se intercalan la suerte con la astucia, brindándonos aventuras entretenidas y por momentos un tanto cómicas.

De esta manera se puede hablar de muchos personajes construidos sobre miles de bytes y que son solamente eso, bytes, o para ser más precisos miles de ceros y unos ordenados arbitrariamente para lograr que nosotros "vivamos" por unas horas junto a ellos la aventura que les tocó en suerte.

Lo mismos ocurre con los libros y los videos: en lugar de bytes son cantidades de tinta u ordenamientos magnéticos.

Pero ellos están allí, esperándonos para compartir sus "vidas" con nosotros... y luego de hacerlo reseteamos la computadora, cerramos el libro o apagamos la videocassetera y ellos se desvanecen, pero al día siguiente, podremos volver a estar con ellos y seguir compartiendo las aventuras...

En esta nota editorial no se quiere comparar o decir que es lo mismo una aventura gráfica de Lucas Arts que un libro de Emilio Salgari y mucho menos una película de Steven Spielberg... pero hay similitudes, ¿no es cierto?

Eso sí... en los libros y en las películas no podemos tomar decisiones...

SERGIO CLAUDIO MICHINI

SUMARIO







NOVEDADES

DARKSEED
de CYBERDREAMS

De la mano del creador de los diseños de **Alien, el octavo pasajero, y Poltergeist II**, el suizo H. R. Giger nos trae esta aventura donde se mezclan la ciencia ficción y el terror en un nuevo estilo de programación, en el cual los gráficos presentan una animación sorprendentemente realista.

Giger, quien desde niño fue atraído por lo sobrenatural y macabro, necesitó expresar su fértil imaginación dentro del contexto de las artes visuales. No sólo llevan su firma las pinturas de temas diabólicos, sino también sus esculturas, suntuosos escenarios y trabajos en muebles y decoraciones arquitectónicas.

Sus trabajos fueron expuestos en las más importantes galerías y museos del mundo, lo que le mereció un lugar destacado en el arte internacional.

Y, como no podía ser de otra manera, la computación le brindó un amplio espectro para poder volcar su arte y su imaginación en un producto en donde la calidad puede observarse con sólo unos pocos segundos de correr el programa.

El argumento, para nada sencillo, se brinda como un hecho real de la fantástica vida del escritor de ciencia ficción, Mike Dawson.

El escritor, luego de adquirir una vieja casa victoriana sólo por su aspecto exterior, debe explorarla en su totalidad debido a que sus muebles y sus habitaciones conservan la distribución que tenían con su anterior dueño, quien se deshizo del ella sin tocar un solo objeto.

Dos mundos convergen en la antigua casa, uno es el cotidiano, y el otro es aquel en donde seres diabólicos, que dominan la oscuridad, convertirán su vida en una verdadera pesadilla.

Las decisiones que debemos tomar cuando conduzcamos la vida de Mike Dawson deberán ser minuciosamente elaboradas, porque de ellas dependen nuestra vida y el futuro de la humanidad.

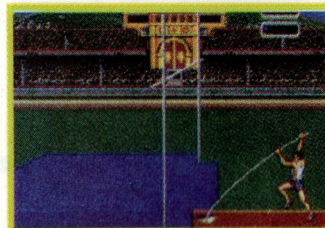
Los gráficos cuentan con una elevada resolución en donde las imágenes de los individuos y los escenarios están diseñados teniendo en cuenta hasta el más mínimo detalle.

Con efectos sonoros de alta calidad y voces digitalizadas nos ambientaremos en una atmósfera surrealista.

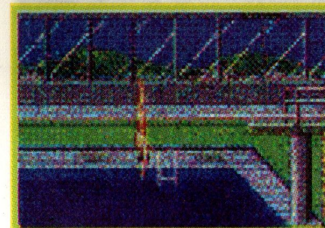
La animación cuenta con un alto grado de realismo en donde las imágenes sugieren más una película que un juego de computadoras.

La historia va transcurriendo en 75 lugares diferentes que deberemos investigar cuidadosamente.

Realmente, cuando ejecutamos por primera vez este programa, nos sorprendimos por la excelente calidad con que se iran desarrollando los hechos ante nuestros atónitos ojos.







Olympic gold Barcelona 92

OLYMPIC GOLD BARCELONA 92
de U.S.GOLD

Los más importantes eventos deportivos del mundo estuvieron este año en los Juegos Olímpicos 1992, que tuvieron lugar en Barcelona, España.

En esta oportunidad podremos revivirlos en nuestra computadora y contaremos con la posibilidad de ganar una medalla de oro, aunque más no sea con el joystick y cómodamente instalados en nuestras casas.

En el marco de los ocho países que podremos representar, deberemos competir en siete distintas disciplinas deportivas. Nuestro adversario podrá ser otro jugador o la computadora.

La fiesta deportiva comenzará con la típica ceremonia de apertura, con la antorcha olímpica, y luego empezarán las pruebas en donde los atletas darán lo mejor de sí.

Entre las disciplinas en las que podremos competir se encuentran: 200 metros de natación estilo libre, saltos ornamentales, lanzamiento de bala, arquería, salto con garrocha y dos tipos distintos de carreras, una de 110 metros con obstáculos y otra de 100 metros llanos.

Dentro de los simuladores deportivos, los juegos olimpicos siempre fueron un tema que atrajo a más de un programador desde los primeros juegos para computadoras.

Es ésta una buena oportunidad para los amantes de los video juegos deportivos, de demostrar su habilidad.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
de INTERPLAY

La cuenta regresiva está activada y el rugir de los motores del **Saturno 5** se escucha claramente desde la torre de lanzamiento... En breves instantes la velocidad será óptima para hacer que la nave entre en órbita.

¿Qué país llegará a la Luna y sus hombres caminarán sobre ella? ¿Acaso serán los Estados Unidos o la U.R.S.S....? En **Buzz Aldrin's Race Into Space**, de Interplay, se simula a la computadora que guiará a los hombres a la Luna, en donde la responsabilidad de cumplir la misión será totalmente nuestra.

Con imágenes digitalizadas del lanzamiento, vuelo y caminata lunar, este programa nos recreará aquellas hermosas vivencias de uno de los hechos más importantes de la historia de la humanidad. Volveremos a vivir esos momentos como lo hicimos en aquel invierno de 1969. Para aquellos que no lo vieron es una buena oportunidad de conocer lo ocurrido.

Dentro de las opciones que dispondremos en este juego está la de elegir a cuál de los dos países queremos representar: Estados Unidos o U.R.S.S.

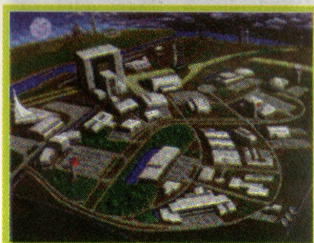
Interplay nos tiene acostumbrados a muy buenos juegos de estrategia.

Otra vez rugirán los cohetes de las misiones Apolo y desde Cabo Kennedy volverán a ver ese maravilloso espectáculo, pero en esta ocasión en lugar de verlo por televisión, lo haremos en las pantallas de nuestras computadoras.

Una mezcla de hechos reales, y algunos que podremos alterar, pueden hacer que cambiemos la historia; es por esta razón que no siempre será la misma bandera la que se erguirá en el suelo lunar.







Buzz Aldrin's race into space

TRISTAN
de AMTEX

De Canadá nos llega este muy buen pinball, y es muy oportuno debido a que hace mucho tiempo que ninguna compañía realiza un juego de este tipo.

De excelentes gráficos y un muy buen sonido, en donde la bola realiza movimientos totalmente reales, nos hará disfrutar entretenidos partidos de pinball con todas las características de los juegos reales: bonus, extra ball, etc.

Este programa puede correr bajo D.O.S., Windows 3.1 y OS/2, para 386 ó mayor, EGA o VGA, en donde se debe contar con más de 1,5 MB de espacio en disco rígido, y es recomendable tener 4 MB de memoria RAM

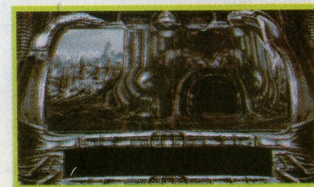
Una buena oportunidad de jugar un par de bolas con este nuevo "flipper".

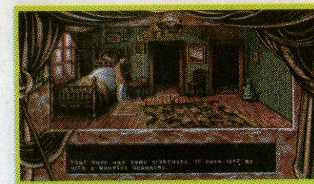


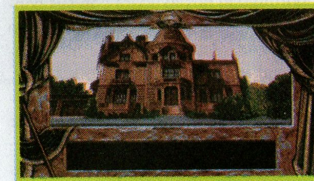
Tristan

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS! 2
de INFOCOM

En plena década del 60 llega a la tierra por accidente Barthgub el Nikki Nikki, un extraño y pacífico habitante del planeta X, quien herido y hambriento debe recorrer las calles de la ciudad de Atom para restablecerse y conseguir los elementos necesarios para reparar su nave interespacial.







Darkseed

Aunque su apariencia física cause horror entre los habitantes de esta apacible ciudad, Barthgub logra entablar amistad con dos jóvenes del lugar.

Uno de ellos es la bella hija de un importante científico, Lydia Sandler y el otro el mecánico de la estación de servicios, Zeke Zarmen.

La urgencia de Barthgub por regresar a su planeta, se debe a que él es quien puede evitar que los habitantes de Phobos invadan y destruyan su hogar.

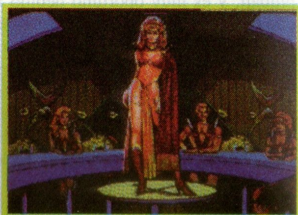
La joven pareja es atraída al lugar del accidente de la nave espacial, debido a que en la apacible noche de Atom surcó el cielo un enorme cometa que hizo impacto en la tierra, en las colinas cercanas a la ciudad.

Una vez en el juego, nosotros podemos optar por elegir un personaje que pueden ser Lydia, Zeke o el simpático y verde Barthgub el Nikki Nikki.

Si elegimos los dos primeros, debemos dialogar con todos los habitantes de la ciudad y sobre todo con el hermano menor de Lydia, quien es un pequeño superdotado y en más de una oportunidad nos ayudará con sus conclusiones y deducciones con respecto al tipo de socorro que debemos brindarle al ser extraterrestre.

Una de las incursiones más peligrosas que debemos realizar es la de ingresar clandestinamente a la base militar para poder sacar los elementos necesarios y así ayudar a nuestro pequeño ser intergaláctico.







Leather Goddesses of Phobos 2

TAKE-A-BREAK! PINBALL
de SIERRA ON LINE

Hacía mucho tiempo que no podíamos disfrutar de un buen pinball que pudiera aprovechar las cualidades y las posibilidades gráficas del VGA, pero en tan sólo un par de meses nos llegan dos de muy buena calidad.

En esta oportunidad Sierra nos brinda cinco pinball basados en sus mejores aventuras, no sólo permite juegos rápidos, sino también que podemos grabarlos y continuar en otro momento.

Con una simulación extremadamente realista de los juegos de espejos y con animaciones sorprendentes en cada uno de ellos.

Dentro de los flippers que podemos elegir, contamos con los siguientes motivos:

1- **Larrys big score**, que está basado en las aventuras de Al Lowe creador de nuestro amigo, el play boy Larry Laffer.

2 - **Quest for Daventry**, de la serie King Quest, donde los gráficos están tomados de estas aventuras medievales.

3- **Planet Pinball**, su origen son las aventuras de Roger Wilco, en el Space Quest, éste posee tres niveles de juego.

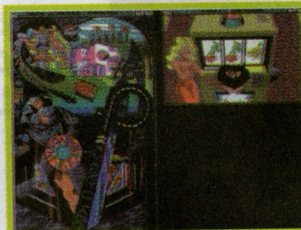
4- **Flipped out Willy**, este flipper esta basado en las aventuras Willy Beamish y su inseparable rana Horn.

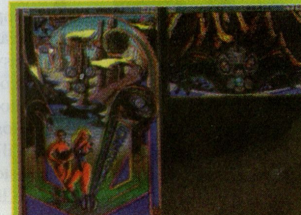
5- **Draxon**, Tiene su origen en otro juego de Dynamix el Nova 9.

Estos flippers son compatibles con Windows 3.0 ó mayor.

LINKS 386 PRO
de ACCESS

Una nueva versión del popular juego de golf de la compañía de software Access llega a nuestras pantallas, pero en esta ocasión lo hace con ciertas limitaciones de hardware, debido a la espectacularidad de sus gráficos.





Take-a-break Pinball

Para poder jugarlo, como mínimo se debe tener un 80386 y el archivo VESA correspondiente a la placa VGA para que pueda ejecutarse el programa debido a que la resolución de mismo es de 640 por 400 en 256 colores.

De memoria necesita como mínimo 4 MB RAM, pero para que no se produzca ningún inconveniente se debe tener 8 MB RAM.

Sin lugar a dudas es el mejor juego de golf y cuando uno ve por primera vez los gráficos no puede dejar de asombrarse.

ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED
de Accolade

Todavía recuerdo cuando los domingos muy temprano, a las siete u ocho de la mañana, me levantaba para encender el televisor y ver cómo se desvanecían las ilusiones de ver a Carlos Reutemann como campeón del mundo en la fórmula 1.

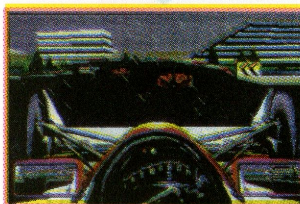
Pero no fue en vano. Disfruté de ver a excelentes pilotos como Mario Andretti, Nikki Lauda o Gilles Villeneuve, luchando todos ellos por el primer puesto.

Luego llegó otra generación de corredores como Nigel Mansell, Nelson Piquet o Ayrton Senna, pero lamentablemente el autódromo de Buenos Aires no los pudo albergar.

Los constructores de fórmula 1 fueron cambiando sus modelos, tratando de hacerlos más veloces. Bajaron la altura de los vehículos para lograr el famoso "efecto suelo" y, a tal punto llegaron que en más de una curva los autos sacan chispas por debajo de los asientos debido a la corta distancia que hay desde el carrocería al piso.

Accolade en **Road & Track Grand Prix Unlimited** nos brinda un excelente simulador de fórmula 1 en donde los gráficos fueron mejorados teniendo un diseño más semejante a la realidad y dejando de lado los lisos automóviles vectoriales, como en **Indy 500** ó **Mario Andretti**. Los escenarios son más reales y el juego está acompañado por un sonido que nos ambienta y da una sensación más real de simulador.

Entre los automóviles que podemos conducir se encuentran famosas marcas como Benetton, Ford, Tyrrell, Mclaren Honda, Ferrari o Williams-Renault.





Ya en el juego podemos optar por elegir un ajuste del vehículo, y obtendremos una revisación pormenorizada del automóvil en su parte mecánica.

También podemos variar la óptica de nuestra conducción logrando la altura más cómoda para visualizar la pista. Podremos seleccionar qué cubiertas usar: lisas o con dibujo. Otra de las informaciones que nos brinda el programa es la distancia a la que debemos frenar para evitar el choque según cómo se encuentre la pista en ese momento, es decir seca o mojada.

Una vez en la carrera debemos -como los pilotos profesionales- memorizar cada curva para lograr tomarla a la velocidad justa y de esta manera lograr ganar segundos y así poder ir alcanzando los primeros lugares.

Dentro de la competencia es conveniente ir lo menos posible a boxes para no perder tiempo. Luego de una escena de riesgo, o cuando pasamos algún vehículo, podremos usar el "video tape" y volver a observar el acontecimiento tantas veces como deseamos y desde cualquier ángulo.

Un consejo: en las largadas, y para obtener un mejor puesto, debemos estar muy atentos acerca de hacia qué lado es la primera curva o bien en qué lugar se ensancha la pista, y dirigirnos hacia allí acelerando a fondo. En lo particular a nosotros nos ha ayudado en la mayoría de los juegos de este tipo a lograr avanzar un par de puestos ganando desde la largada.

Otra de las posibilidades que se encuentran en la carrera es que no siempre se corre con buen tiempo; en algunas oportunidades deberemos hacerlo bajo la lluvia y las condiciones de la carrera cambian radicalmente.

Dentro de las competencias que podemos elegir se encuentran los campeonatos de los años 1990, 1991 y 1992. También podremos correr en algún circuito que nosotros elijamos.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR, VGA, SOPORTA CUALQUIER TARJETA DE SONIDO.

Dentro de las pistas que disponemos, contamos con el peligroso y atractivo circuito callejero de Mónaco, el veloz y sofocante Interlagos, la difícil largada de Monza o la pista de Suzuca, dentro de los 16 circuitos que trae Road & Track.

A mi entender hay compañías de software que se especializan en un determinado tipo de juego y es indudable que pocos pueden llegar a igualar las aventuras gráficas realizadas por



Accolade, así como también Sierra, Lucas Arts o Access. Los de Accolade son expertos, y no hay quien les gane en hacer juegos de simulación deportiva. Si les gustan las carreras de Fórmula 1 no hay duda que este programa les dará muchas horas de entretenimiento y -un último consejo- utilicen "casco", por las dudas.

PUNTAJE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GRAFICOS	
SONIDO	
ADICCION	
DIFICULTAD	

Simuladores de helicópteros

LHX ATTACK CHOPPER
de ELECTRONIC ARTS

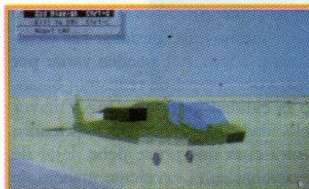
Es impresionante la cantidad de juegos nuevos que aparecen cada mes en el mercado, por supuesto que no todos son excelentes, pero después de hacer un balance nos atrevemos a afirmar que el saldo es altamente positivo.

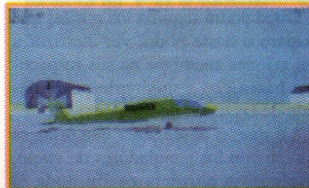
Sin embargo, esta nota se refiere a un programa que ya hace algún tiempo que está en el mercado.

Así como el *Príncipe de Persia* es un clásico de los juegos arcade, el **LHX** de Electronic Arts lo es en lo que a simulación se refiere.

Luego de ingresar el nombre, al jugador se le dará la posibilidad de elegir el nivel de dificultad del juego. El mismo varía de fácil (easy) hasta sumamente difícil. Esta selección está cómicamente ilustrada. También se puede elegir el escenario de operaciones: Vietnam, Rusia o Medio Oriente.

Pasado este primer tramo usted podrá elegir, de una larga lista, la misión que desee. No es aconsejable hacer esta elección al azar, ya que a cada misión le corresponde un tipo de helicóptero. Así, si elige la primera vez una misión de rescate, sólo podrá elegir una de las dos máquinas grandes, con las cuales un principiante no





durará mucho, ya que debido a su peso no podrán desplazarse a mucha velocidad y serán blanco fácil de los ataques enemigos.

Por lo tanto lo mas recomendable es lo más obvio, en este caso "Free Flight". Sólo tendrá que despegar y, guiándose por el mapa, llegar a destino.

Una vez realizados varios vuelos de práctica, y cuando haya logrado familiarizarse con las teclas de control (que son muy pocas) estará listo para su primera misión. Para realizarla con éxito lo mejor es volar bajo, a no más de cincuenta metros; es preciso no perder de vista el radar y atacar a los blancos de tierra con la ametralladora, guardando los misiles para los helicópteros y aviones enemigos.

Estos últimos son un verdadero problema si se los trata de derribar desde el aire, debido a que, como es lógico, la computadora es mejor piloto y tardará en derribarlo.

Por lo tanto, cuando descubra un helicóptero enemigo siga los siguientes pasos: descienda lentamente, apague los motores y cuando el artefacto entre en su campo de visión, céntrelo en la mira, (si lo hace correctamente, la nave enemiga aparecerá en la pantalla de la cabina y le dará toda la información pertinente) y, finalmente, dispare.

El misil seguirá el blanco y será muy difícil que éste escape.

Lo mas importante: no deje sano ningún blanco de tierra por pequeño o inofensivo que parezca, desde allí no dudarán en dispararle a diestra y siniestra.

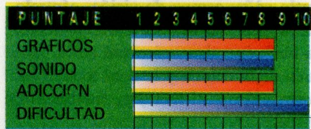
En cuanto a las misiones de rescate, la táctica a seguir es similar, lo único que varía es que, cuando llegue a destino, deberá aterrizar para dejar subir a los pilotos o prisioneros de los campos de concentración; así que descienda a una distancia segura y destruya todo, salvo -claro está-, a la gente que espera por su ayuda.

La podrá reconocer ya que serán los únicos que agitan sus manos dándole la bienvenida.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR
HERCULES - CGA - EGA - VGA
SOPORTA TARJETA DE SONIDO

Seguramente, al principio, usted agotará todas sus armas antes de terminar la misión, o lo que es peor todo el combustible, así que le pasamos el siguiente truco: cuando haya agotado todo el armamento, presione simultáneamente **CTRL** y **R**, esto le dará armamento infinito. Hacerlo no es siempre recomendable ya que el programa asume que está jugando en modo *Training* y por esa razón no le dará puntos y no podrá ascender (y, lo más importante, no podrá terminar nunca el juego).



Por último cabe destacar sus excelentes gráficos, que pueden variar por medio del control de realismo: bajando la calidad gráfica se logra mayor velocidad en las máquinas más lentas; y otra cosa que no se debe dejar de mencionar es el excelente manejo de "cámaras".

Usted podrá seguir a los misiles que dispare o hasta podrá ver aterrizar a los aviones enemigos en sus respectivas bases con una simple combinación de las teclas de función.

Así que, si desea tener una primera opción con los simuladores de vuelo, la elección correcta es sin duda el LHX.

EDUARDO A. CRAVIOTTO

INGENIO

BLUE ANGEL "69"

de Magic Bytes

Con esta nota les presentamos **"BLUE ANGEL 69"**, un gran programa de ingenio, que la empresa Magic Bytes puso a la venta ya hace algún tiempo.

El desarrollo de este juego es bastante simple si dominamos bien las matemáticas, debido a que se trata de jugar con números positivos o negativos.

La pantalla consta de un tablero con 2 tipos de fichas: las que tienen números oscuros (negativos) y las que tienen números claros (positivos).

Participan 2 jugadores; a partir de una ficha principal uno se moverá en horizontal y el otro en vertical. Se trata de conseguir el mayor puntaje mediante la suma de los números positivos y, cuando no hay otra oportunidad, habrá que utilizar los negativos. Para movernos elegiremos un número y pulsaremos el botón de disparo sobre él.

Hay que tener en cuenta en dónde dejamos el cursor, ya que, si por ejemplo nos movemos en sentido horizontal, y en la fila vertical en donde seleccionamos un número hay otro número positivo más grande, perderemos nuestra oportunidad de utilizarlo.

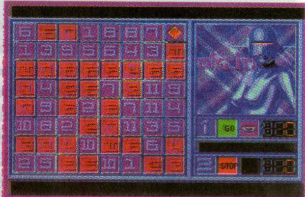
Lo más interesante llega cuando quedan pocos números, generalmente negativos, ya que no sólo habrá que tratar de tener el mayor puntaje sino también hay que obligar a nuestro oponente a tomar números negativos mayores a los que tomamos nosotros. Esto podemos lograrlo si situamos el cursor en ciertos lugares que después el otro jugador no pueda elegir, haciendo que sea obligatoria su jugada.

HARD REQUERIDO

XT, 80286 O MAYOR HERCULES - CGA - EGA - VGA. SOPORTA ALDIB O COMPATIBLE







Debemos tener cuidado, por que si se corta la cadena de jugadas ganará automáticamente el que tenga mayor puntaje. Mientras vamos jugando se va destapando la imagen de una chica "muy informática" y, al ganar cierta cantidad de partidos, esta imagen va cambiando.

El juego termina cuando no se pueden hacer más movimientos o cuando se acaban las fichas.

PUNTAJE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GRAFICOS
SONIDO
ADICCION
DIFICULTAD

PIPE DREAM

de LucasFilm games

Ahora vamos a comentarles un gran juego de ingenio, **Pipe Dream**, de la empresa LucasFilm, que hace bastante tiempo ronda en nuestros ordenadores.

Se trata de ayudar a un simpático plomero para que complete su misión: descargar una cierta cantidad de agua, cantidad que va aumentando a medida que pasamos de nivel.

Para lograr nuestro objetivo deberemos construir sobre la pantalla (que se encuentra cuadriculada), una cañería por la que circulará el líquido. Para ello contamos con un recuadro en la parte izquierda de la pantalla, en donde se nos muestran las fichas por venir (de abajo hacia arriba).

Estas fichas contienen tramos de cañería de diferentes formas (horizontales, verticales, en cruz, curvas), con los cuales crearemos el camino necesario para hacer escurrir el agua.

Esto podemos hacerlo situando el cursor en algún cuadro de la pantalla y presionando el botón de disparo, con lo que aparecerá la ficha deseada. Hay que aclarar que si presionamos el botón sobre un cuadro en donde ya había una ficha, ésta dejará su lugar a la nueva y ocasionará la pérdida de 50 puntos.

Por otra parte, cada vez que una ficha se llene de agua obtendremos



100 puntos; y además ganaremos 500 puntos extra por cada cruce realizado en la cañería.

También contamos (en el margen derecho de la pantalla) con un contador que nos da escasos segundos para comenzar a armar la cañería antes de que salga el agua. Cada 4 niveles recibiremos un código (que nos permitirá empezar desde donde nos quedamos); cambiaremos de escenario, y, como si esto fuera poco, se nos regala una pantalla Bonus, en donde tenemos que realizar una cañería de una forma muy especial...

En los niveles superiores aparecen obstáculos por donde no podrá pasar el líquido, y además algunas fichas tendrán un sentido obligatorio.

Perderemos si se nos bloquea el recorrido y no terminamos de descargar el agua; en cambio, si se acaba el líquido, por cada ficha de más (bien puesta) obtendremos más puntaje a favor.

Este programa se encuentra para las placas gráficas HERCULES, CGA, EGA y VGA permitiendo también usar un mouse.

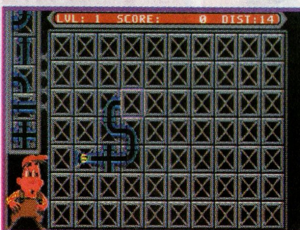
Al comenzar el juego se nos da la posibilidad (con la tecla **F2**) de pasar a un menú de opciones tales como: elegir 1 ó 2 jugadores, entrenar, redefinir controles, grabar y cargar partidas, entre otras.

Si son (o se consideran) habilidosos, les recomendamos este genial programa.

HARD REQUERIDO

XT, 80286 O MAYOR HERCULES - CGA - EGA - VGA. JOYSTICK O TECLADO. SOPORTA TARJETAS DE SONIDO

PUNTAJE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GRAFICOS
SONIDO
ADICCION
DIFICULTAD



MARTIN G. RODRIGUEZ

WILLY BEAMISH

de DYNAMIX



NOTA DE TAPA

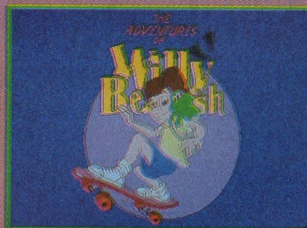
Dentro de los juegos de aventuras **Willy Beamish** es realmente una verdadera historieta animada, en donde se ve a simple vista el excelente trabajo de los dibujantes que han logrado un exquisito trabajo, y cuyo argumento es sumamente atractivo.

Elogiar los programas que realiza la compañía de software Dynamix es un redundancia, debido a que son todos muy buenos y la prueba está a la vista en los juegos Rise of Dragon o Heart of China. En esta ocasión el juego nos cuenta la historia de un niño estadounidense de nueve años, con los problemas propios de esa edad y ese país, pero que en muchas cosas son parecidos a los de nuestros niños. De pronto, al comenzar las vacaciones, la situación comienza a cambiar y el protagonista se ve envuelto en una historia de suspenso y peligros, en donde deberá salvar a su padre de una riesgosa situación.

Todo comienza con el acto de fin de clases, en donde la pequeña rana de Willy salta de la mochila tirando al director y haciendo que pierda el peluquín en la batahola. Es por esa situación debe quedarse a hacer una prueba para poder salir de vacaciones.

Más tarde, en "libertad", comienza la verdadera historia en la que el pequeño protagonista se ve involucrado.

Leona, dueña de una fabrica de sustancias dieté-



Dos amigos inseparables Willy y Horny.



Willy se hace el enfermo pero ella lo descubre.en su dormitorio.

ticas, junto al jefe del sindicato de los obreros, se unen para elaborar un plan que pone en peligro el ciclo ecológico de la ciudad, arrojando los desechos tóxicos al mismo río del cual la comunidad extrae el agua y la potabiliza.

Como el padre de Willy se quedó sin trabajo, la malvada Leona lo contrata para que sea el responsable de la situación, cuando ésta sea insostenible; pero Gordon, el padre de Willy, se da cuenta de los hechos y decide renunciar. Para que no los denuncie, los dos malvados le tienden una trampa de la que no puede escapar, y el único que lo podrá salvar es su pequeño hijo, valiéndose de su astucia y audacia.

Para Willy las vacaciones están llenas de situaciones, por lo que deberá esforzarse para salir truinfante. Desde ayudar a su padre hasta ganar la gran competencia de Nintari, pasando por patotas, cocineras inescrupulosas y hasta los guardias de la fábrica en la que trabaja su padre.

De la mano de Jeff Tunnell, nos llega esta excelente historia donde el mismo creador de Rise of Dragon y Heart of China, ha diseñado a este simpático personaje que junto a su mascota Horny y sus amigos, harán las delicias de los adultos, como así también de los pequeños de la casa.

Otros cualidades para destacar son las distintas animaciones es que tiene en el transcurso del juego, los cuales a pesar de sus imágenes de gran tamaño, no pierden velocidad.

Muy buena música y algunos efectos sonoros, pero a mi entender todavía Sierra y Dynamix, no sacan el debido provecho a las tarjetas de sonido, como lo hacen otras compañías de software.

A continuación les brindamos las soluciones completas, pero como siempre aconsejamos resolver el juego por nuestros propios medios y utilizar las mismas sólo si en algún momento nos encontramos sin salida, como ayuda para completarla.



La práctica en los juegos es muy importante, si se quiere ganar la competencia.

Si quieren divertirse por largo tiempo no duden en jugar Willy Beamish, es una excelente aventura.

SOLUCIONES

Luego del incidente en el salón de actos, Willy se encuentra en el aula debiendo cumplir con la tarea con que fue castigado para poder salir de vacaciones.

En clase

Hablar con la profesora y en el diálogo optar por las siguientes respuestas:

Opción 1 - 2 - 1.

Luego levantar la tapa del pupitre y tomar de allí el lápiz blanco y el rojo, y además la pequeña tabla con el gancho.

Esperar a que la profesora se despierte de la siesta para poder irse a su casa.

En la casa.

Apenas entramos el perro nos pide que lo saquemos a pasear.

Opción 1.

Cuando regresamos debemos tomar nota de los recados que están en el contestador automático.

Luego debemos ir a la cocina y hablar con la madre.

Opción 2.

En el momento en que ocurre el accidente ir inmediatamente al baño en la parte superior de la casa, abrir el botiquín y usar el **Germ Away** (desinfectante).

Opción 2

Después de que la herida este desinfectada usar el apósito. Ir a la habitación de Tiffany y tomar el diario íntimo de ella, cuando aparezca el fantasma del abuelo elegir:

Opción 1;

Ir a la habitación de Willy y tomar el frasco, después practicar con el Nintari. Luego ir al altillo y jugar con el tren eléctrico (pulsar el botón verde y tratar de no chocar,

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR, VGA, DISCO RIGIDO, TECLADO, MOUSE RECOMENDADOSOPORTA CUALQUIER TARJETA DE SONIDO.

después pulsar el botón rojo).

Ir al living y esperar a que llamen a la mesa, entonces ir al comedor.

Luego de escuchar todo el diálogo que tiene la familia y se deba tomar una determinación, elegir:

Opción 1

Después ir al living y hablar con Gordon, el padre de Willy. *Opción 2.*

Al regresar de cortar el césped al hall de entrada esperar a que la hermana de Willy, Tiffany, pida a gritos que le alcancen el acondicionador para el cabello, entonces subir al primer piso y entrar al baño.

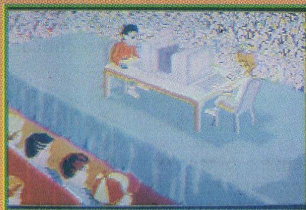
Tomar el acondicionador y dárselo.

Opción 2.

Devolverle el diario a Tiffany a cambio de la llave del Nintari, que la tenía ella en castigo por la mala nota que Willy trajo de la escuela.

Opción 1.

Al salir del baño ir a la habita-



El gran día llegó. La gran competencia de NINTARI.



Para Willy parece la cárcel, pero no, es la escuela.

ción de Briana, la hermana menor de Willy, y ayudarla a levantarse y acostarla; luego ir a la habitación de Willy y acostarse para esperar al nuevo día.

Al otro día, luego de higienizarse, ir al comedor y en la conversación con el resto de la familia optar por las siguientes respuestas: *2 - 2 - 1.*

Después de la conversación dirigirse al living y elegir:

Opción 1.

Salir de la casa e ir al garage que está junto a la casa de Willy. Luego de lavar el automóvil ir a la casa del árbol y conversar con los niños amigos de Willy.

Opción 1.

Tomar la revista y luego ir de paseo a la pizzería.

Cuando el fotógrafo nos hable debemos elegir:

Opción 2 - 1.

Luego se produce un malentendido con un muchacho mayor, entonces ir al baño y quitar el cartel de "Prohibido Fumar".

En el instante en que llegue el muchacho debemos responder:

Opción 1.

Después darle la revista de historietas.

Salir corriendo, ir hasta donde están los amigos de Willy y escapar de la pizzería.

Luego se debe ir a la plaza a practicar la carrera de ranas.

Hacer saltar a Horny (la rana), luego hablar con el vendedor, darle el dinero y él nos dará una bebida gaseosa. Dársela a la rana y luego darle de comer las moscas que tenemos en el frasco de la mochila.

Hablar con los chicos, luego regresar a la casa de Willy.

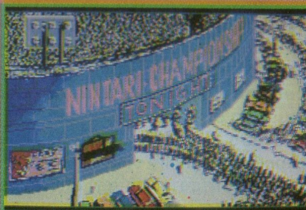
Al llegar tomar los mensajes del contestador automático, luego ir a la habitación y usar el Nintari.

En esta parte se debe adelantar el reloj que Willy tiene en la mochila hasta las 16 horas; luego su madre llamará para presentar a la niñera que cuidará de él y de la hermana menor.

Bajar al hall de entrada y luego ir a la cocina y después al comedor. En el momento en que la niñera se convierta en vampiro, Willy debe ir corriendo al baño y

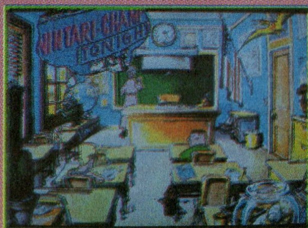


En el acto de fin de clases, Horny decide salir a pasear un rato, pero en mal momento.



El estadio está completo y espera a los gladiadores del Joystick.

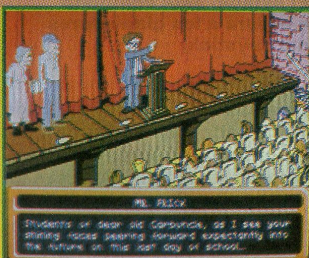
tomar del botiquín el spray, luego ir a la habitación de Briana y tomar el ratón, después bajar rápidamente e ir al living. Allí debe tomar la aspiradora y esconderse detrás del sillón, poner el ratón sobre la mesa (pulsar el botón de la derecha del mouse o **<Enter>**, para que cambie el ícono por la boca de la aspiradora), y apuntar al



Por el paseo de Horny, Willy es castigado y debe completar la tarea para poder ir a disfrutar de las vacaciones

vampiro hasta que se acerque para comer al ratón y, en ese momento, atraparlo. (Esto se hace pulsando el botón izquierdo del mouse o la barra espaciadora.)

Al otro día, luego de tan horrible experiencia, Willy sale de su cuarto y se dirige al living, entonces saca a pasear al perro.



En el acto, el Director de la escuela comienza con un largo y aburrido discurso.

Opción 1.

A su regreso ir a la cocina y darle de comer al perro.

Opción 1.

Luego ir al living y hablar con Briana.

Opción 1.

En el momento que la está hamacando elegir:

Opción 2.

Salir de la casa e ir a la casa que está en la copa del árbol. Tomar el frasco con moscas y guardarlo en la mochila. Luego ir a la plaza para practicar saltos con la rana, para entrenarla para la gran carrera.

Darle de probar a Horny el nuevo alimento que tiene en el frasco. Luego salir e ir a la ciudad (en el ángulo superior derecho de la pantalla). Allí ir hasta la fuente y tomar una de las monedas (la que está en la parte superior), porque si tomamos las dos o la equivocada, indefectiblemente iremos a la cárcel. Luego ir hasta el quiosco donde imprimen las remeras y hablar con la vendedora.

Opción 2.

Darle la foto. Después de tomar la remera impresa ir a la máquina expendedora de billetes de lotería y pulsar la tecla. Tomar el billete de lotería y guardarlo en la mochila.

Luego ir hasta el muelle y darle la moneda al hombre de la gorra para que nos deje tomar el ferry-boat.

En el viaje en la lancha, Willy hace amistad con una familia japonesa, quienes en agradecimiento de los favores que les hizo le regalan una bomba de humo y una estrella ninja.

Cuando llegamos a la isla debemos ir a anotar a Horny para la gran carrera, luego ir hasta el sindicato Union y entrar en el local 409.

Al salir de la reunión del los obreros debemos ir al Bar e insistir para entrar hasta que aparezca una patota.



En la gran Mansión, Willy tiene mucho cuidado de no hacer ruido.

En ese instante Ray, quien no nos deja entrar en el bar, nos arroja una llave de plomería.

Arrojar la bomba de humo a los patoteros y luego con la llave abrir la boca de agua para apagar incendios y salir rápidamente hasta donde anotamos a la rana para el concurso.

Hablar con la familia japonesa.

Opción 1.

Luego, en una brillante actuación, los nipones nos librarán de los patoteros.

En el momento en que regresamos a la casa, Willy debe ir a dormir inmediatamente. Al otro día Willy se levanta y hace las tareas cotidianas antes de ir a desayunar.

Ir al comedor, luego al living y sacar a pasear al perro.

Opción 1.

Salir de la casa, pasar entre los periodistas e ir hasta la casa de la copa del árbol.

Darle a la niña la remera y ella nos regalará una cadenita.

Luego ir a la ciudad, al muelle y tomar el ferry-boat. Al llegar a la isla debemos ir hasta donde anotamos a Horny para la carrera de ranas, luego darle los papeles de inscripción al hombre de bigotes blancos. (Este es un truco que no siempre puede salir bien; en el momento en que se distraiga el jurado darle el frasco con moscas a la rana forzuda, para que se duerma durante la carrera).

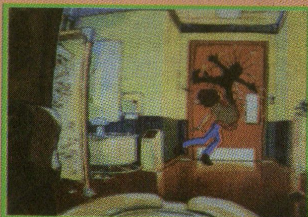
En el momento que comienza la carrera de ranas habrá un pequeño arcade. Luego de ganar la carrera comienzan a escaparse las ranas y el personal de seguridad las perseguirá tratando de atraparlas.

Horny también se escapa y entra en el edificio de Toostweet. Willy debe entrar en el edificio para re-

cuperar su rana. En uno de los pisos de la oficina Willy es capturado por el personal de seguridad, luego de escuchar una conversación que mantuvieron su padre y la malvada Leona.

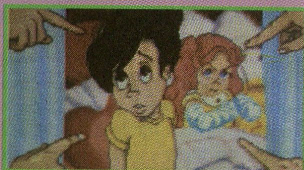
En la oficina de seguridad, Willy observa cómo Horny es atrapada por un guardia. Al ver cómo está agitado el encargado, saca de su mochila la cadenita y la llave del Nintari, las une y comienza a moverlas en forma de péndulo hasta que comienza a hipnotizarlo. Entre las frases que puede decir se debe elegir "HOOPA COILER AGAMENON" y éste caerá completamente dormido; en ese instante Willy escapará corriendo del edificio para recuperar a su rana.

Al llegar al muelle ve una moto-



La casa del árbol, donde se reúnen con sus amigos.

ski, entonces se sube a ella y se dirige al castillo de Leona. Al entrar a éste, se encontrará con un simpático lorito y le hablará.



Todos acusan al pequeño Willy.

Opción 1 - 2 - 1 - 2.

El loro se quedará callado.

Luego ir hasta el comedor, tomar la copa de la mesa y guardarla en la mochila; luego, haciendo gala de una verdadera magia, sacar el mantel sin que se caiga ningún elemento que está sobre la mesa.

Regresar al hall de entrada y colocar debajo de la armadura el mantel, luego tirarla al piso y guardar un plano y el casco. Después ir a la cocina y arrojarle a la cocinera la copa para distraerla.

Luego colocarse detrás de ella y tomando la sartén de la cocina arrojar la manteca al piso, justo detrás de ella; después empujar la pesada vasija, dirigirse a la entrada del lugar y saltar hasta la cinta que transporta las ranas.

Cuando se asusta la cocinera, hay que ponerle en la cabeza el casco de la armadura y luego pulsar el botón de la derecha del aparato para liberar a las ranas.

Una vez que las ranas escaparon Willy sale corriendo de la cocina, pero es atrapado por Leona y Luis, el jefe del sindicato. Por suerte, la rana forzuda lo ayuda a escapar de la trampa que le pusieron para deshacerse de él.

Después se debe regresar a la isla y antes de saltar al muelle tomar el radiograbador de la motoski. (Para hacerlo hay que pulsar el botón de la derecha del mouse o **<Enter>** en el teclado, y el ícono cambiará por una lupa, luego ponerla en la moto-ski y la imagen se ampliará; luego tomar el radiograbador y guardarlo en la mochila).

PUNTAJE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GRAFICOS	
SONIDO	
ANIMACION	
DIFICULTAD	
ARGUMENTO	

En la isla dirigirse al teléfono que se encuentra junto al local 409 del sindicato Union.

Entrar en la cabina telefónica, tomar el radiograbador y colocarlo en el estante que está debajo del teléfono; luego colocar el tubo sobre el grabador, pulsar la perilla redonda y llamar a Alyssa la astróloga (el número de ella se puede encontrar dentro del corazón que está dibujado en la cabina, éste es el 741-6912).

Luego de terminar de hablar pulsar el botón redondo nuevamente. Después llamar al bar (342-3403) y pedir por Ray, quien es el que está en la puerta y no nos dejaba pasar.

Cuando Ray atiende se debe pulsar el botón triangular del radiograbador, y enseguida ir al bar y entrar en él.

En el momento en que el mozo que está en la barra (Burt) nos echa, darle el billete de lotería.

Al enterarse Burt por la televisión que le dimos el billete premiado nos invitará con una gaseosa y en ese momento, aprovechando el alboroto, tomar la revista que está en el mostrador y salir corriendo.

Después regresar al local 409 y forzar la ventana. Una vez en el interior de la oficina de Louis Stoole, intentar tomar la tarjeta de seguridad que está sobre el escritorio. En ese instante aparecerá el jefe del sindicato, entonces tomar la sopapa que está junto al escritorio, arrojársela a la cara de Louis y sin perder un segundo guardarse la tarjeta de seguridad y salir co-



Willy no es tan violento como parece.

rriendo del lugar.

El próximo paso a seguir es tratar de ingresar a la fábrica, y para lograrlo hay que distraer a los huelguistas que están en la puerta dándoles la revista que nos llevamos del bar, luego hay que colo-



car el ícono del mouse en la entrada interior de la fábrica y allí un guardia nos impedirá seguir si no tenemos un pase.

Darle entonces la tarjeta de seguridad al guardia.

Luego de ingresar a la fábrica, el guardia nos denuncia por lo sospechoso que resulta la situación de que un niño de 9 años tenga un pase de ese tipo.

A partir de este momento de la aventura, la velocidad que se posea para digitar los distintos botones y sortear los hechos que irán ocurriendo, será el resultado del triunfo.

Una vez que se haya ingresado en el control general, debemos correr hasta el centro. Cuando aparezca el tablero de controles hay que abrir la tapa de seguridad del contacto y ponerlo en "on", luego pulsar las teclas en este orden: primero la marrón, segundo la rosa, tercero la verde y por último la rosa.

Luego hay que accionar la palanca de mando hacia la izquierda de la pantalla y nos libraremos de los guardias de ese lugar y se podrá acceder a la siguiente sala. Hay que dirigirse hacia la derecha para poder continuar.

En esta sala hay que mirar el mapa que tenemos en la mochila; para hacerlo hay que pulsar el botón derecho del mouse o **<Enter>** en el teclado para cambiar de ícono y luego accionarlo sobre el mapa. Allí aparecerán varias palabras claves para usar en el control siguiente, pero una sola es la que debemos usar, la misma es: "TRAM".

Ir hasta el tablero de control y subir la palanca para colocarla en "on"; luego ingresar la palabra clave y cuando aparezcan los guardias pulsar **<Enter>** en el comando.

Después de que Willy cae sobre la cinta transportadora, aparecerá un hombre obeso que intentará derribarlo con un sombrero, para eso se debe estar muy atento y tratar de esquivarlo cuando lo lance.

El sombrero caerá en el final de la cinta transportadora, entonces hay que tomarlo y arrojárselo al hombre; para hacerlo hay que hacer puntería cambiando el ícono por el que corresponde a una mira.

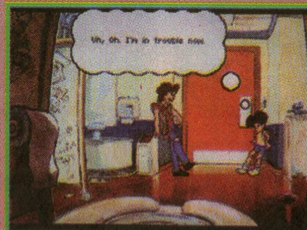
En el instante que le peguemos, el obeso caerá por una chimenea, en ese momento se tiene que caminar hasta el centro de la cinta y en el instante que un émbolo suba, saltar a él y luego al vehículo de transporte.

Una vez instalados en el comando del transporte observar nuevamente el mapa. Hay que dirigirse al lugar que está marcado con el dibujo de un inodoro.

Para hacerlo más fácil hay que avanzar un lugar hacia el frente, luego un lugar hacia la derecha, luego un lugar hacia la izquierda, luego un lugar hacia el frente y por último un lugar hacia la izquierda, y llegaremos al lugar indicado.

En ese momento aparecerá Gordon colgado de una soga justo en el centro de un gran inodoro. Luego de que el padre de Willy pida ayuda a los gritos y en el justo instante en que Leona y Louis caminan por el borde, tomar el yo-yo de la mochila y apuntarlo a los villanos, cambiando nuevamente el ícono por el de la mira y tirándoselo cuando estén por la mitad del camino.

Leona y Louis caerán en el interior y nosotros deberemos saltar accionando la palanca que está en la parte posterior del gigantesco aparato.





A Willy le esperan muchas aventuras.

Willy salvará de esta manera a su padre de tan peligrosa trampa, también logrará que las aguas de la ciudad vuelvan a ser cristalinas y se convertirá en el nuevo héroe de sus vecinos.

Pero aquí no termina todo... Queda pendiente el Gran Campeonato de Nintari, eso lo verán ustedes luego de que lo jueguen.

TRUCOS

PRINCE OF PERSIA Versión 1.3

de Brøderbund Software

El viejo y querido **Prince of Persia** vuelve en esta ocasión con los mismos gráficos, algunos colores cambiados y protección por manual (un poco tarde). Este es un excelente programa en donde la animación del personaje fue realizada sin descuidar ningún detalle, logrando un realismo en los movimientos digno de destacar.

La historia es simple: un joven príncipe debe rescatar a su bella prometida de las manos del malvado *Jaffar*. Para lograrlo deberá pasar con éxito los 13 niveles, y luchar con su espada justiciera contra los soldados que intentarán vencerlo.

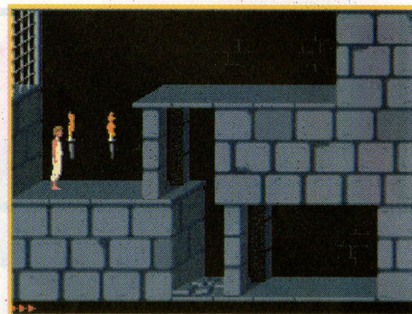
El *Jaffar* hará uso de todo su poder militar y de su magia para que el príncipe no pueda lograr su misión, pero no todo el camino será tan peligroso: en algunas oportunidades nos ayudará la pequeña mascota de la princesa, un simpático ratón blanco; y en otras, algunas sustancias nos darán más energía o permitirán que los movimientos sean lo suficientemente lentos para lograr que nuestro héroe no se dañe en la caída.

La ayuda que les brindamos en esta nota es la siguiente: cuando carguen el juego deben tipear "PRINCE DIGI IMPROVED" para la versión 1.3, y para las anteriores el ya conocido "PRINCE MEGA-HIT".

Una vez en el juego si pulsamos las siguientes teclas obtendremos muchas ayudas para terminarlo:

HARD REQUERIDO

XT 80286 O MAYOR, HERCULES, CGA, EGA, VGA. TECLADO O JOYSTICK. SOPORTA TODAS LAS TARJETAS DE SONIDO.





SHIFT + T
Nos dará más vidas.

SHIFT + W
Hará lentos nuestros movimientos, de esta manera no nos dañaremos al caer.

SHIFT + I
Invierte la imagen y debemos caminar cabeza abajo.

SHIFT + L
Cada vez que la pulsamos pasaremos al nivel siguiente.

SHIFT + B
"Apagar la luz", ésta es una buena manera para probar hacer nuevamente el juego de memoria.

SHIFT + +
Aumenta la cantidad de minutos.

K
Los enemigos mueren.

V
Pasa a la pantalla de arriba.

N
Pasa a la pantalla de abajo.

H
Pasa a la pantalla de la izquierda

J
Pasa a la pantalla de la derecha.

PUNTAJE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GRAFICOS
SONIDO
ARGUMENTO
DIFICULTAD
ANIMACION

HARD WARE

SCC-1 GS SOUND CARD

de Roland

Esta nueva placa de sonido, como todas las que fabrica esta compañía, está diseñada especialmente para ser utilizada en aplicaciones musicales, ya sea por la alta calidad de sonidos sintetizados, como por la posibilidad que brinda para ser conectada en distintos equipos e instrumentos musicales con un simple cable de conexión MIDI estándar.

Además de las aplicaciones profesionales y de multimedia, puede utilizársela como placa de sonido para mejorar la calidad de los juegos.

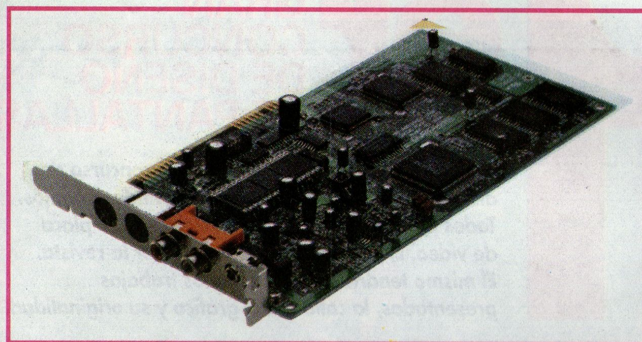
Es totalmente compatible con el modelo **GS** de **Roland**, y permite trabajar en multimedia sobre **Windows** de **Microsoft**.

Permite además reproducir simultáneamente hasta 16 sonidos diferentes o instrumentos. Posee 24 canales polifónicos a partir de los cuales se puede crear todo tipo de composiciones musicales; incluye además 128 tonos que emulan los mismos del modelo MT-32, lo cual permite que pueda ser utilizada en la mayoría de los juegos de computación.

Viene provista de los cables de conexión para equipos de audio, auriculares y equipos MIDI, además del software que permite utilizar sus grandes cualidades; el mismo incluye 6 demos de sonidos.

ESPECIFICACIONES TECNICAS

* **Multisonido:** 16 generadores de sonidos.
* **Máximo polifónico:** 24 voces.
* **Efectos:** Reverberantes y coros.
* **Tonos:** 317 variaciones, 9 ritmos, 1 set de efectos de sonido.
* **Midi:** Compatible con Roland MPU-401.
* **Conexiones:** Salida de audio RCA (2, izquierdo y derecho).
  • Salida de auriculares (estéreo estándar).
  • Entrada MIDI (ficha tipo din).
  • Salida MIDI (ficha tipo din).
* **Accesorios:** 2 cables de conexión MIDI.
  •2 cables de conexión audio.
  •Software de utilidades en discos de 3,5" y 5,25".



1er GRAN CONCURSO DE DISEÑO DE PANTALLAS

No deje de participar en este primer concurso de diseño de pantallas donde habrá grandes premios. Todos pueden participar, cualquiera sea su placa de video. El jurado será designado por la revista. El mismo tendrá en cuenta, en los trabajos presentados, la calidad del gráfico y su originalidad.

BASES Y CONDICIONES

1- La participación en este concurso dará por conocido el presente reglamento.

2- Podrán remitir sus trabajos hasta el 30 de Octubre de 1992 a las 17 hs.

3- Los concursantes podrán presentar varios trabajos, los cuales deberán ser entregados por separado.

4- Se deberán presentar en diskette, formateados bajo D.O.S. y eetiquetados con los datos completos del participante y el título de la obra.

5- Los formatos de pantalla admitidos seran: BMP, GIF, PCX.

6- Las definiciones de video a utilizaar podrán ser las siguientes: 320 x 200, en 640 x 350, en 640 x 480, en 800 x 600 y en 1024 x 768, sin limitación de colores.

7- No podrán presentarse fotos scaneadas.

8 - Sólo podrán scanearse dibujos propios cuyo original deberán adjuntar al diskette.

9- Se publicarán las pantallas de los ganadores en la Revista PC JUEGOS, una vez que se conozcan los resultados.

10- Con la sola participación en este concurso los autores de las distintas obras no podrán pedir retribución económica por las pantallas que presentaron. PC JUEGOS se reserva el derecho de su publicación y sólo las utilizará por razones promociales.

11- El autor no está obligado a informar en qué forma o por medio de que programa realizó el trabajo.

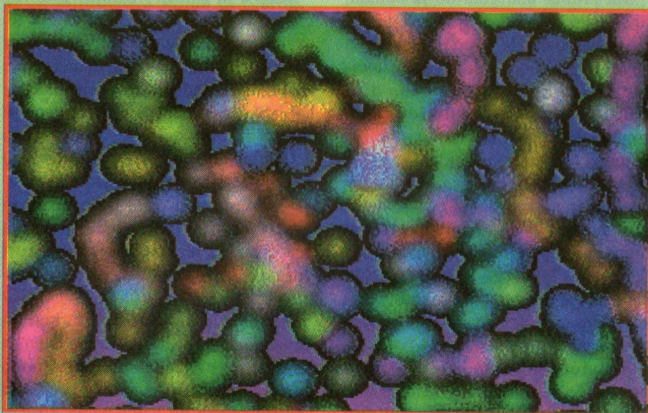
12- PC JUEGOS se reserva el derecho de postergar el cierre de dicho concurso por motivos ajenos a su voluntad, dando a conocer oportunamente las razones.

13- El jurado para elegir las obras premiadas, tendrá en cuenta tres características importantes: la calidad del trabajo, la originalidad y las limitaciones técnicas. Con estas condiciones se pretende asegurar las mismas posibilidades de ganar a las diferentes calidades de placas de video.

14- El primer premio será de Dls. 300 el segundo de Dls. 200 y el tercero de Dls. 100.



Ricardo I. Tellechea de Necochea



Alejandro Nicolás Pro de Capital Federal

Leisure Suit Larry I
The Land of the Lounge Lizards

de Sierra

Era viernes por la noche, y un playboy como **Larry**... ¿Dónde podía encontrar acción, sino en un bar del barrio bajo?

Así es como entró al bar y se acercó a la barra. Se sentó y esperó a que el barman le prestara un poco de atención.

Un poco más tarde, éste le trajo displicentemente el whisky que le había pedido, y Larry le pagó.

Sin probar una gota de la bebida, se levantó del asiento y se dirigió hacia el baño, donde tomó de una mesa una flor y le dio el whisky a un hombre alcoholizado que estaba allí, quien en agradecimiento le dio un control remoto de televisión, que era lo único que tenía.

Larry entró en en los reservados y leyó las paredes varias veces, hasta que encontró la clave para ingresar al lugar en donde una joven vendía sus "encantos". Luego usó el baño y, cuando fue a lavarse las manos, revisó el desagüe del lavatorio y encontró un anillo.

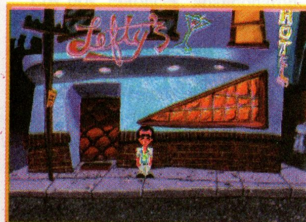
Volvió a la barra, golpeó en la puerta de la derecha y le dijo una clave al hombre que estaba del otro lado, fue entonces que el "gorila" lo dejó pasar, pero luego le impidió el paso para ver a la joven.

Larry, disimuladamente, se puso frente al televisor y con el control remoto comenzó a cambiar los canales, hasta que un programa despertó la atención del "gorila", y éste se alejó de la escalera para ver la T.V. Como estaba distraído, Larry pudo subir y llegar a la habitación en donde estaba la joven.

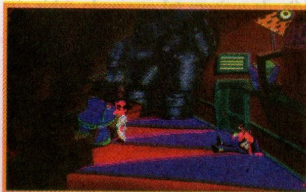
Miró a la chica, y aunque ésta tenía un aspecto vulgar igualmente lo excitó, pero Larry se contuvo ya que carecía de protección, de manera que solamente tomó unos caramelos que había en la mesa, abrió la ventana y salió al balcón.

Caminó por éste y en un agujero del piso se cayó a un gran cesto de desperdicios. Revolvió un poco los residuos y encontró un martillo que tal vez le podría ser útil; luego salió y se dirigió al frente del bar, en donde tomó un taxi.

Al subir le pidió al taxista que lo llevara a un negocio. Antes de bajarse le pagó por el viaje (como corresponde) y entró en el negocio, en el que aparentemente no había nadie. Como el desventurado playboy es un poco tímido, para disimular su intención de comprar cierto producto tomó una revista, la hojeó y la dejó en su lugar. Luego fue al final del negocio y tomó una botella de vino, se acercó al mostrador y se la pagó al empleado.



Allí está, es él, Idolo.



El romanticismo nunca se pierde.

Luego le pidió preservativos y el vendedor le fue consultando las distintas opciones para darle el de su preferencia.

Al salir del negocio se le acercó un vagabundo y Larry le obsequió el vino que había comprado, éste se lo retribuyó regalándole un cuchillo, el cual guardó con mucho cuidado. Se acercó al teléfono y marcó un número, inmediatamente una voz femenina le preguntó sobre ciertas preferencias eróticas y luego cortó.

Al rato de estar en esa esquina comenzó a sonar el teléfono, Larry atendió y una joven voz muy aterciopelada comenzó a hacer un relato erótico.

Después de esa agradable experiencia, Larry llamó a un taxi y se dirigió al casino.

Cuando subía las escaleras, se le acercó un joven desnudo cubierto por un barril, que a simple vista daba muestras de la mala suerte que había tenido en el juego. Larry le compró la manzana que le ofrecía, y entró al casino. Miró la sala de juegos y luego fue al hall central en donde está el ascensor y vio una tarjeta en un cenicero, la cual tomó, luego fue al cabaret y se sentó a la mesa que estaba desocupada y observó el espectáculo.

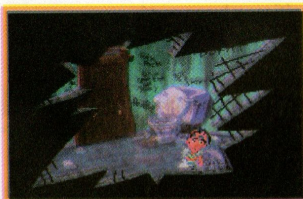
Luego fue al salón de juego y jugó a las cartas hasta ganar una buena suma de dinero. (En la nueva versión **VGA** Larry debe jugar con la máquina tragamonedas).

Salió a la calle, llamó un taxi y le pidió que lo llevara hasta la discoteca.

Se acercó al portero de la discoteca y le mostró la tarjeta que había encontrado, con esa contraseña éste le permitió subir al salón de baile.

La música era ensordecedora, miró alrededor y vio una bella joven, se acercó, se sentó junto a ella y la invitó a bailar. Larry -que es un excelente bailarín- hizo muestra de su arte, causando la admiración de todos los que estaban allí.

Al terminar la música, ambos se fueron a sentar y entablaron una con-



¿Qué habrá dentro del labatorio?

versación. Larry la miró fijamente y fue entonces cuando ella le obsequió los caramelos, la rosa y el anillo. Y si existe alguien rápido para las cuestiones amorosas ése es Larry, quien en ese mismo instante le propuso casarse y ella aceptó. Larry le dio dinero para que hiciera todos los arreglos necesarios, y luego se fueron.

Salió de la discoteca, llamó un taxi y le pidió que lo llevara a la iglesia, en donde contrajo matrimonio.

Al salir tomó otro taxi y fue al casino, entró en él y tomó el ascensor, fue al cuarto piso y observó que una puerta del lado izquierdo tenía un corazón, así fue como descubrió que en esa habitación le esperaba su gran amor, golpeó la puerta y entró.

Momentos después salió del casino y solicitó vino para la Suite Nupcial.

Cuando regresó a su habitación bebió el vino que había solicitado por teléfono, se quitó la ropa y comenzó la acción que andaba buscando, pero...

Luego de que la mujer salió de la habitación, el infortunado playboy debió utilizar el cuchillo para liberarse de las ataduras, se vistió y tomó la soga. Salió de la habitación y fue a la sala de juego para pasar el trago amargo y para que la suerte lo ayude y así conseguir más dinero.

Más tarde, cansado de jugar, decidió ir al bar para allí utilizar el preservativo.

Entró al bar, golpeó la puerta y volvió a dar la contraseña, pero el "gorila" seguía entretenido con la televisión, de manera tal que pudo subir sin problemas por la escalera. Al ver a la joven quitó la ropa, se puso la protección y se acostó.

Luego se vistió y salió por la ventana, en el balcón se ató con la soga y se estiró hacia la otra ventana, utilizó el martillo y pudo tomar las pastillas. Se desató y volvió a caerse en el gran cesto de residuos, luego fue hasta el frente del bar y tomó un taxi para dirigirse al casino.

Entró en el casino y se dirigió directamente al ascensor, llegó al piso octavo y se acercó a la joven que estaba en el mostrador.

En un momento ella le preguntó a Larry qué intenciones tenía y él con una pícara sonrisa le ofreció una manzana.

PUNTAJE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GRAFICOS	
SONIDO	
ARGUMENTO	
ADICCION	
DIFICULTAD	
ANIMACION	

Los dos, entonces, abandonaron la piscina y se dirigieron al dormitorio... Y los fuegos artificiales comenzaron a explotar...

Larry 1 es la aventura adulta por excelencia, y por suerte se puede jugar con cualquier máquina o placa de video, además, para los más afortunados que posean VGA, hace algún tiempo que está en el mercado la nueva versión para estas placas de video.

SOLUCIONES

LEISURE LARRY V

Entrar al bar.

001
Order whisky (Pedir un whisky, estando sentado en la barra).

Ir al antebaño que está a la izquierda y al fondo.

003
Give drunk drink (Darle al hombre que está ebrio el whisky y él nos dará un control remoto).

Look table (Mirar la mesa).

Get rose (Tomar la rosa).

004
Open bathroom door (Abrir la puerta del baño y entrar en él).

005
Use bathroom (Usar el baño).

008
Get ring (Tomar el anillo del desagüe del lavatorio).

010
Read walls (Leer las paredes. Allí encontraremos la clave para poder entrar en la puerta de la derecha que se ve al entrar al bar).

Regresar donde está la barra e ir a la puerta de la derecha.

013
Knock the door (golpear la puerta).

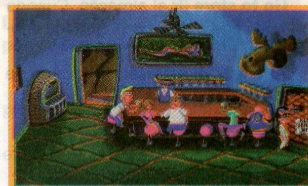
Cuando nos piden la clave, la tipeamos. Si la clave es la correcta nos abrirán la puerta y nos dejarán entrar.

Colocarse frente al televisor.

021
Change channel (Cambiar los canales hasta que al guardián que no nos deja pasar por las escaleras, le interese algún programa y se distraiga).

Subir las escaleras.

023
Get candy (Tomar los caramelos



Sin la clave no se puede pasar.

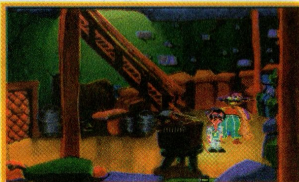
que están en la mesa junto a la ventana).

Open window (Abrir la ventana).

Climb out (Salir de la habitación).

En el balcón hay que ir hacia la izquierda y bajar por la escalera de incendios, o caeremos en el gran cesto de residuos.

026
Get hammer (Tomar el martillo que está dentro del gran cesto de residuos).



La televisión logra distraer al matón.

Ir hacia la izquierda. Llegaremos al frente del Bar.
027
Call taxi (llamar un taxi).
Go to store (Ir al almacén. Cuando el taxi llega a destino pagarle al chofer (**Pay**))
Al entrar al almacén ir adonde se exhiben las revistas.
028
Get magazine (tomar una revista).
029
Read magazine (leer la revista).
Luego ir al fondo y a la izquierda del local.
Get wine (tomar una botella de vino).
Acercarse al mostrador en donde está el empleado.
030
Buy wine (comprar el vino).
034
Buy rubbers (comprar preservativos).

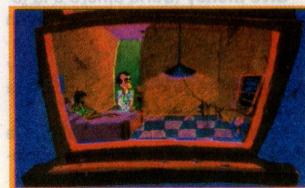
Hay que elegir entre las opciones del producto que compra, según lo que ofrecerá el empleado del almacén.
Luego salir del almacén y en la puerta esperar a que llegue un vagabundo.
039
Give wine (Darle la botella al vagabundo, quien en agradecimiento nos regalará un cuchillo.)
Luego de que el vagabundo se retira, acercarse al teléfono público.
Look at phone (Mirar el teléfono) (Obtendremos el número que está escrito en la cabina, y que habremos de recordar porque luego habrá que usarlo).
041
Use phone (Usar el teléfono).
Cuando éste nos dé tono hay que marcar el número que leímos anteriormente. Luego de un pequeño diálogo erótico deberemos cortar la comunicación.
046
Answer phone (Atender el teléfono y escuchar otro diálogo erótico).
Luego de colgar el teléfono hay que llamar un taxi e ir al casino.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR, HERCULES, CGA, EGA, VGA 25 COLORES. MOUSE O TECLADO DISCO RIGIDO SOPORTA TARJETAS DE SONIDO

Call taxi (Llamar un taxi).
Go to casino (Ir al casino) (Cuando lleguemos a destino debemos pagar el viaje) (**pay**).
Antes de entrar en el casino debe aparecer un joven desnudo tapándose con un barril, si no lo hace en ese momento lo hará más tarde. Cuando aparezca el muchacho deberemos comprar la manzana que nos ofrece.
049
Buy apple (Comprar la manzana)
Entrar al casino, luego de pasar la sala de juegos e ingresar en el hall central en donde está el ascensor.
050
Get card (Tomar la tarjeta que está sobre el cenicero).
Luego ir al cabaret y allí buscar la mesa que está hacia la derecha.
051
Sit (Hay que sentarse a la mesa y observar el espectáculo, que pueden ser bailarinas o un comediante).
Stand up (levantarse en el momento que usted desee).
Ir al salón de juegos y allí instalarse frente a una mesa. Hay que jugar a las cartas hasta ganar 250 dólares.

Luego de ganar el dinero salir del casino y dirigirse a la discoteca.
Call taxi (Llamar un taxi).
Go to disco (Ir a la discoteca).
056
Show card (Mostrar la tarjeta al guardia que está en la puerta de la discoteca).
Luego de que el guardia mire la tarjeta se correrá de la entrada y podremos pasar a la boite.
Al entrar en la discoteca buscar a la joven que está sola sentada en una mesa y acercarse a ella.
057
Sit with girl (sentarse con la joven).
058
Look girl (mirar a la joven).
064
Dance with girl (bailar con la joven).



Los bombones es lo único que puede tomar en esta habitación.

Stand up (Levantarse e ir hasta la pista de baile.)
Larry bailará con la joven al mejor estilo John Travolta (automático).
Luego de que termine la música regresar a la mesa y sentarse junto a la joven.
Look girl (Mirar a la joven).
069
Give candy (Darle los caramelos a la joven).
074
Give rose (Darle la rosa a la joven).
079
Give ring (Darle el anillo a la joven).



En el cenicero encontró un pase para la discoteca.

086

Give money (Darle dinero a la joven). Darle 100 dólares a la joven para que prepare todo para el casamiento, debido a que entre ella y Larry se produjo amor a primera vista.

Luego de que ella se va, salir de la discoteca, tomar un taxi e ir a la Iglesia.

Call taxi (Llamar un taxi).
Go to Chapel (Ir a la Iglesia).

Entrar a la iglesia y dirigirse al altar.

098

Get married (Tomar por esposa a la joven).

Luego salir de la iglesia y caminar hacia la izquierda hasta el Casino o bien tomar un taxi e ir al Casino.

Call taxi (Llamar un taxi).
Go to Casino (Ir al Casino).

Una vez que ingresamos al Casino ir al Hall central y tomar el ascensor. Tipear **Press Four** (Presionar cuatro) y dirigirse al piso cuarto.

Salir del ascensor e ir a la puerta que está a la izquierda y que tiene en ella un corazón.

Knock the door (Golpear la puerta).

Cuando se abre la puerta entrar y dirigirse donde está la radio.

099

Turn on radio (Prender la radio).

Escuchar atentamente y tomar nota del número de teléfono que aparece en el anuncio radial.

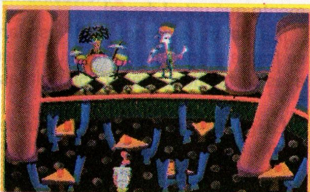
Salir de la habitación y dirigirse fuera del casino (Siempre que salgamos del casino debemos tener suficiente dinero, si no, hay que jugar a la cartas hasta obtenerlo; éste también podrá ganarse con la máquina tragamonedas en la versión VGA).

Press zero (Presionar cero).
Call taxi (Llamar un taxi).
Go to Store (Ir al negocio).

104

Use phone (Usar el teléfono).
Order wine (Pedir vino y mandarlo a la suite de la luna de miel).

En la suite nupcial del Casino:
Lamar un taxi y dirigirse al Casino.



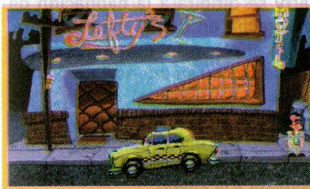
Qué buen show!
Qué buenos chistes!

Call taxi (Llamar un taxi).
Go to Casino (Ir al Casino)

Entrar al Casino, dirigirse al hall central y tomar el ascensor.

Press four (Presionar cuatro).

Al llegar al cuarto piso dirigirse a la suite, golpear la puerta y entrar.



Taxi, el mejor transporte, piensa Larry.

Knock the door (Golpear la puerta).

Una vez dentro de la habitación:

Drink wine (Beber vino).
Get undressed (Quitarse la ropa).

En esta parte de la aventura sucede todo automáticamente.

Luego de que la joven se retire de la habitación debemos liberar a Larry que está atado en la cama.

114

Use knife (Usar el cuchillo).

117

Get rope (Tomar la soga).

Una vez que Larry esté vestido salir de la habitación y tomar el ascensor.

Press zero (Presionar cero).

Salir del Casino.

Call taxi (Llamar un taxi).
Go to Bar (Ir al Bar).

Cuando lleguemos al bar, entrar e ir hacia la puerta de la derecha.

Knock the door (golpear la puerta).

Tipear la clave cuando nos la pidan.

Una vez adentro el guardia seguirá mirando la televisión y Larry deberá subir las escaleras.

Look woman (Mirar a la mujer).

Ponerse junto a la cama en la que está recostada la mujer.

127

Undress (Quitarse la ropa).
Use rubber (Usar el preservativo).

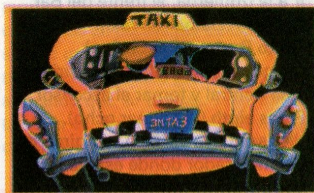
138

Get in bed (Acostarse).

La censura vuelve a usar sus elementos para que la aventura siga encuadrándose en el buen gusto, debido a que el argumento por sí sólo es bastante subido de tono.

139

Take off rubber (Quitarse el preservativo).



Rápido, al casino.

Climb out window (Salir por la ventana hasta el balcón).

Tie rope to me (Atarse con la soga).

Tie rope to fire escape (Atar el otro extremo la soga a la baranda derecha del balcón).

Ya del lado de afuera del balcón.



La bella recepcionista lo recibe con una hermosa sonrisa.

Use hammer (Usar el martillo contra la ventana).

Cuando se rompa el vidrio:

147

Get pills (Tomar las pastillas).

Estamos en el interior del balcón.

Untie rope (Desatarse de la soga).

Get on fire escape (Bajar por la escalera de incendios).

Ir a la izquierda, al frente del Bar.

Call taxi (Llamar un taxi).

Go to Casino (Ir al Casino).

Luego de entrar al Casino dirigirse al Hall Central y tomar el ascensor.

Press eigth (Presionar ocho).

Al llegar al octavo piso, dirigirse hacia el mostrador donde está la joven.

Look woman (Mirar a la joven).

152

Open pills (Abrir el frasco de pastillas).

Cuando la joven se retira mirar el mostrador.

Look desk (Mirar el mostrador).

157

Press button (Presionar el botón).

La puerta de la Suite más lujosa del Hotel Casino estará abierta y Larry se dirigirá hacia ella. Es la que está a la derecha del ascensor.

Open door (Abrir la puerta).

Una vez en el interior de la suite, Larry se dirigirá a la habitación de la derecha en donde está la cama, abrirá el placard y tomará la muñeca que hay en su interior.

162

Get doll (Tomar la muñeca).

Luego del involuntario accidente Larry irá a la terraza de la suite y se acercará a la pileta.

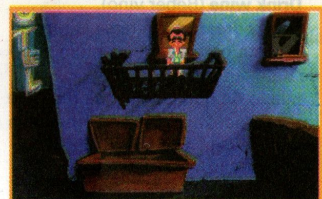
Undress (Quitarse la ropa).

Get in pool (Introducirse en la pileta).

Look woman (Mirar a la mujer).

Drink wine (Beber vino).

Talk to woman (Hablar con la mujer).



Aire fresco, que oportuno.

Hablar con la mujer hasta que le pregunte a Larry qué quiere.

177

Give apple (Darle la manzana).

Saldrán de la pileta, Larry seguirá a la chica y todo lo demás sucederá automáticamente.

200

Final feliz.

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

de Lucas Film Games

LucasFilm nos propone en este juego personificar nada menos que a **Indiana Jones**, en una apasionante aventura en donde Indy debe rescatar a su padre de manos de los nazis y encontrar el Santo Grial, que posee el secreto de la Vida Eterna. En este caso no estaremos cómodamente sentados en el cine o frente al televisor viendo la película en videocassette, sino que llegaremos al objetivo de la misma mediante la computadora, indicando al personaje lo que debe hacer y resolviendo misterios intrincados.

La última palabra utilizada nos da la idea de lo que supone esta clase de aventuras: intrincados y rebuscados son los caminos que conducen al Santo Grial y esto será una dura prueba para los amantes de los juegos de aventura interactivos. Si alguien posee experiencia previa en juegos de LucasFilm, como es el caso de *Monkey Island I y II*, le resultará muy útil ya que estos juegos tienen características similares en cuanto al uso intensivo que le exigen a la creatividad y paciencia del jugador.

El manejo del personaje se realiza de la misma manera que en los juegos mencionados, con un menú de acciones para guiar al personaje tales como dar, hablar, empujar, recoger, etc.

Sin embargo, los autores fueron menos benévolos que antes, ya que existen muchas probabilidades de que el personaje muera, de manera tal que estamos obligados a recomenzar el juego o a cargar el último juego grabado.

Aquí es muy posible que Indiana termine como prisionero de Hitler, o convertido en papilla por un hacha asesina de una estatua, lo cual hace sumamente recomendable grabar los juegos a medida que se avanza. Esto último también es importante para volver hacia atrás, ya que cualquier omisión en



Los canales de Venecia, tienen un encanto especial.

realizar una determinada acción o recoger cierto objeto hace imposible finalizar o continuar el juego.

Por si esto fuera poco aparecen laberintos en donde hay que encontrar la salida, hay peleas de box que pueden terminar con Indiana (y el juego) y también, muy especialmente, hay diálogos con varias opciones que pueden resultar sumamente peligrosos, ya que si no acertamos con la combinación de frases apropiadas nuestro destino puede ser funesto.

Hay que resolver enigmas y acertijos como el de las calaveras musicales o las pruebas a que se somete el que intente recuperar el Santo Grial. Podría decirse que este juego no es apto para los novatos en juegos de aventuras, quienes deberían iniciarse en juegos menos complicados para adquirir experiencia. Para los expertos será un desafío a su capacidad y resultará realmente apasionante.

Se instala en disco rígido, siendo su protección por manual (excepto la última versión VGA de 256 colores).

Si usted es amante de los juegos de este tipo, le aconsejo que no se lo pierda y acepte el desafío.



Una visita en la casa de su padre, pero alguien estuvo antes.



Las piezas antiguas revelan parte del secreto

SOLUCIONES

Antes de comenzar a dar las soluciones del juego debemos hacer una serie de apreciaciones.

En principio, debemos repetir que el juego es realmente difícil, por lo rebuscado de ciertas situaciones que escapan a veces a la lógica, y por el hecho de que si no hemos realizado alguna tarea tal vez no podamos continuar el juego, debiendo comenzarlo nuevamente.

Pero, aparte de resolver los acertijos a los que se nos somete, tendremos una gran dificultad para elegir los diálogos correctos con los eventuales interlocutores, y en caso de fallar estaremos obligados a pelear con el contrincante lo cual generalmente no trae buenos resultados sino que termina con el juego. Por eso es aconsejable grabarlo en varias oportunidades para no comenzar nuevamente. Una vez aclarado todo esto vamos a las soluciones, dejando por cuenta del lector la elección de los diálogos, ya que listarlos sería demasiado tedioso y extenso.

El juego transcurre en cuatro escenarios: La Universidad, Venecia, Alemania y el lugar en donde se encuentra el Santo Grial.

UNIVERSIDAD

Ir a la oficina de Indiana. Tomar los papeles del escritorio hasta que aparezca un paquete. Abrirlo y aparecerá el primer objeto importante: El Libro del Santo Grial.

Salir por la ventana y habrá una escena animada. Luego ir a la casa del padre de Indiana y mover el estante de libros.

Tomar el objeto que aparece (*stick tape*) y llevarlo a la oficina. Usar este objeto con la jarra que aparece en un estante y se obtendrá una llave. Volver a la casa del padre. Ir a la mesita y quitar el mantel luego de sacar la planta. Abrir el cofre y aparecerá un libro. Tomar la pintura que está en el dormitorio y luego ir a Venecia.

VENECIA

Ir a la biblioteca. Mirar todos los estantes y tomar dos libros: MEIN KAMPF y un manual para volar avionetas.

Salir de la biblioteca e ir al bar del comienzo de la escena.

Mirar el vino que toma la pareja y llevarse la botella. Llenarla con agua en la fuente de la plaza.

Volver a la biblioteca y mirar el Libro del Grial. Allí se describe un ventanal de determinadas características. Buscarlo entre los ventanales de la biblioteca. Tomar el cordón rojo que protege los ventanales y el palo que lo sostiene.

Una vez ubicado el ventanal correcto, el Libro nos va a dar la pista para levantar una baldosa del piso (estas baldosas están numeradas en números romanos).

Por ejemplo, si el libro dice el segundo a la derecha, ir a la columna de la derecha, mirar el segundo número y levantar la baldosa con dicho número, usando el palo que obtuvimos.

Apareceremos entonces en los sótanos de la biblioteca en una habitación llena de calaveras. Caminar por



En el castillo, debe pasar sin ser reconocido, solo debe dar lo que le piden

PUNTAJE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GRAFICOS	
SONIDO	
ARGUMENTO	
ADICCION	
DIFICULTAD	
ANIMACION	

los pasillos hasta encontrar uno en donde aparece un esqueleto con un gancho o garfio en un brazo. Tomar el garfio.

Ir a la caverna que tiene una antorcha. Mojar la pared con el agua de la botella y tirar de la antorcha. Caeremos en una abertura.

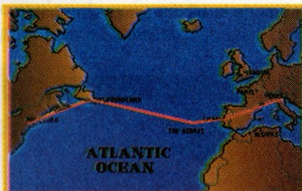
Seguir los laberintos hasta encontrar una caverna donde hay una tapa de madera que contiene el agua del nivel superior. Cruzar por el puente y leer las inscripciones en la pared (estas inscripciones dan pistas sobre el Grial).

Ir al lugar en donde está el tapón de madera. Poner el gancho en el tapón y usar el látigo. Una vez quitado el tapón caerá agua del nivel superior.

Ir hasta la caverna que tiene una escalera y subir. Ir hasta el lugar en donde antes había agua.

Llegar hasta una habitación en donde hay una máquina extraña. Usar el cordón rojo como polea y conectar la máquina.

Encontrar las calaveras musicales. Usar el Libro del Grial y se obtendrá



En el viaje a Venecia, donde comenzara la verdadera aventura



Las primeras investigaciones de Indiana las realiza en la biblioteca

la pista de las notas que se deben tocar en las calaveras.

Ir a la caverna con imágenes. Leer el Libro para encontrar la combinación correcta de las imágenes. Hallar el camino que conduce a la habitación donde hay un ataúd. Abrirlo y mirar.

Salir por la compuerta empujando la roca al costado de la misma. Salir por la tapa y apareceremos en la plaza.

Viajar al castillo en Alemania.

ALEMANIA

CASTILLO: En el castillo aparecen varios guardias. Se debe intentar hablar con todos ellos, para evitar pelear. No obstante se deberá pelear si fallan todas las posibilidades de diálogo.

Ir hacia arriba de la pantalla desde el hall de entrada del castillo.

Hablar con el guardia borracho, ofrecerle más bebida y nos dará un jarro para que se la traigamos. Tratar de hablarle, ya que no ofrece peligro y nos puede dar mucha información.

Ir a la cocina y llenar el jarro con cerveza. Tirar la cerveza a los carbones prendidos y tomar un poco de la carne que se está asando.

Tomar más cerveza del barril. Volver al hall e ir hacia abajo y a la derecha.

Ir hasta un corredor en donde aparece un guardia y hablarle. Ir al cuarto con ropas y tomar la ropa de mucamo.

Ir hacia las escaleras que conducen al segundo piso. Allí habrá un guardia al cual le podremos vender ropa de cuero y nos dejará pasar (ojo con el precio que le queremos cobrar).

En el segundo piso ir a una habitación donde hay un cofre y mirarlo, luego cambiarse las ropas por las de mucamo. No entrar a la habitación contigua. Ir hasta el guardia y darle el cuadro. Habrá una escena animada.

Buscar una llave en una de las habitaciones y volver al lugar en donde estaban las ropas. Al regresar al primer piso colocarse nuevamente las ropas originales.

Una vez en el cuarto con ropas tomar el uniforme gris. Ir al segundo piso y cambiarse en la habitación del cofre por las ropas de oficial. Ir a la habitación contigua, hablar con el guardia y nos dejará pasar. Ir al cuarto del sistema de seguridad y darle el libro MEIN KAMPF al guardia. Una vez que el guardia se va, tirar cerveza a los circuitos del sistema.

Ir a la habitación en donde está el botiquín de primeros auxilios y tomarlo. Ir al tercer piso y encontrar la habitación en donde hay un perro. Darle la carne y dirigirse al archivo. Abrirlo y tomar un pase en blanco con una combinación escrita. Tomar el trofeo.

Volver al segundo piso y buscar la habitación con cuadros. Mover la Gioconda y abrir la puerta.

Mirar los cuadros del Grial (conviene grabar el juego aquí para poder ver nuevamente los cuadros más adelante).

Ir a la cocina (cuidado con las ropas en cada piso) y llenar el trofeo con cerveza. Ir al tercer piso y encontrar al guardia **Biff** (es inconfundible). Darle el trofeo lleno de cerveza y se emborrachará.

Ir hasta una habitación donde hay una llave en una lámpara y tomarla. Con esa llave abrir las habitaciones cerradas hasta encontrar a **Henry** (el

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR, HERCULES, CGA, EGA, VGA 256 COLORES. MOUSE O TECLADO DISCO RIGIDO SOPORTA TARJETAS DE SONIDO



Una de las baldosas del piso, es la puerta de entrada a las cavernas

padre de Indiana) y salir con él. Al salir inevitablemente seremos descubiertos. Cuando aparece el coronel **Vogel**, darle el original de Libro del Grial.

Cuando padre e hijo están atados en la silla empujarla hasta estar cerca de la estatua con el hacha (grabar el juego). Acercarse y empujar la estatua. Si no estamos en el lugar justo el fin es imaginable.

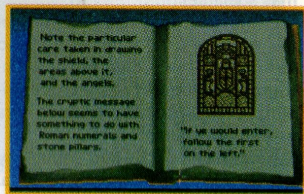
Empujar la piedra y salir por el pasadizo oculto de la chimenea. Al aparecer un guardia en la ruta, decirle que estamos de incógnito en una misión secreta (elegir bien el diálogo).

BERLIN

Una vez que aparece Hitler, darle el pase y nos lo firmará.

AEROPUERTO

Ir hasta la avioneta y usar las instrucciones del manual para arrancarla (anotarlas en un papel). Una vez en el aire podremos atacar aviones enemigos hasta ser derribados. Una vez en tierra robar el auto. En cada puesto de guardia mostrar el pase firmado por Hitler.



Su secretaria, Stacey, le transmite información



En la oficina del Dr. Jones se encuentran reliquias por donde se mire

SANTO GRIAL

Entrar a la caverna hasta que maten al padre de Indiana y allí se deberán sortear tres pruebas para obtener el Grial. Entrar en la primera caverna y, con cuidado, observar el piso (hay una marca visible). Esto nos permitirá pasar la primera prueba. En la parte en donde aparecen baldosas con letras, saltar de baldosa en baldosa solamente en las letras que integren el nombre que indique Jones (Ejemplo: JEHOVA).

En la última caverna caminar derecho a la caverna de enfrente (apuntar con el mouse).

Identificar el Grial de acuerdo a los datos y tomarlo.

Usarlo con el agua bendita y probarlo. Luego de la escena animada, cuando el Grial cae dentro de las piedras, usar el látigo para recuperarlo y dárselo al caballero.

Eso es todo... Así resulta fácil, ¿no es verdad?, pues disfrútenlo.

MARCELO JUAN DAMONTE

RANKING

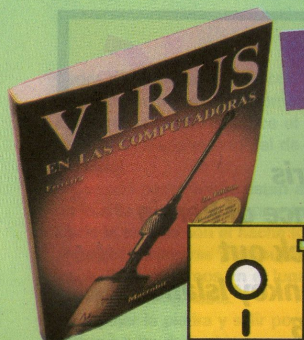
PARTICIPA EN NUESTRO RANKING TELEFONICO

Llamá, votá por tu juego preferido y dejá tus datos, así participarás en el sorteo mensual de dos juegos originales.

PARTICIPA Y GANA...

nombre y apellido..................
teléfono o dirección................

1. *Tetris*
2. *Prince of Persia*
3. *Block out*
4. *Monkey Island*
5. *F 15*
6. *Arkanoid*
7. *Sokoban*
8. *F 19*
9. *Carmen Sandiego*
10. *Truco*
11. *Solitario de Windows*
12. *Wolf 3D*
13. *F 117*
14. *Larry*
15. *Golf*
16. *Grand prix*
17. *Dragon's Lair*
18. *Flights simulator*
19. *Space quest*
20. *Dark seed*



SI SU COMPRA DE LIBROS SUPERA LOS U$S 70

RECIBIRA GRATIS 3 EDICIONES DE PC USERS EN SU DOMICILIO



Nombre	Código	Precio de lista U$S	Oferta U$S
AUTOEDICION			
Aplique PAGE MAKER para PC	L20	44	35
GESTORES DE BASES DE DATOS			
Aplique el dBASE III Plus	L02	43	34
Aplique Fox Pro	L38	25	20
Clipper - Versión 5.0 -	L32	37	29
dBASE III Plus - Avanzado -	L19	50	39
dBASE IV -Guía de Enseñanza-	L03	50	39
HERRAMIENTAS			
Norton Utilities 5.0	L 40	39	31
PC Tools Deluxe	L36	49	38
Utilidades Norton	L05	55	44
LENGUAJES DE PROGRAMACION			
Aplique C++	L09	47	37
COBOL Estructurado	L31	35	28
El Lenguaje de Programación C	L08	26	20
GW Basic a su Alcance	L16	36	28
Programación en Quick Basic	L25	51	40
Programación en Turbo C	L18	37	29
Programación en Turbo Pascal	L01	36	28
Turbo Pascal 6	L33	60	47

PLANILLAS DE CALCULO			
Aplique 1.2.3 V. 3.0	L41	51	40
Aplique Quattro Pro	L37	51	40
1 - 2 - 3 Versión 2.2	L35	51	40
Lotus 1 -2 - 3 Guía del Usuario	L06	34	27
Programación de Macros en 1-2-3	L07	20	16
PROCESADORES DE TEXTO			
Microsoft Word 5 - A su Alcance	L14	29	23
WordPerfect 5.1 - A su Alcance	L24	60	47
WordStar 6.0 - A su Alcance	L34	29	23
SISTEMAS OPERATIVOS			
DOS A su Alcance	L15	30	24
DOS Manual de Referencia	L17	56	44
El Entorno de Programación UNIX	L12	20	16
Novell NetWare - M. de Ref.	L21	45	36
Windows 3 - A su Alcance	L22	41	32
Xenix - A su Alcance	L10	25	17
VIRUS			
Virus en las Computadoras	L39	30	24
COLECCION DE BOLSILLO			
C	L26	15	12
Disco Duro	L29	14	11
dBASE III Plus	L27	15	12
dBASE IV	L28	19	15
WordPerfect 5.1	L30	17	13

PUNTOS DE VENTA:
• Editorial MAGAZINE PUBLISHING, Adolfo Alsina 2129 1º piso • Representantes COMPUMAGAZINE en todo el país.

FORMAS DE PAGO:
(en todos los casos completar los datos que correspondan, en el cupon y adjuntar el mismo al pago) • Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.• Cheques y giros postales a la orden de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

COSTOS DE ENVIO:
• Sin cargo retirándolo en la editorial o en las oficinas de nuestros representantes. • Adjuntar al pago, por compra; $6.50 en Capital y $8.00 en el resto del país (incluyen correo certificado con aviso de retorno) • MAGAZINE PUBLISHING no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.

¡SI! Deseo aprovechar esta ventaja que me ofrece PC JUEGOS Nº 4. Oferta válida sólo en Argentina hasta el 30/9/92 **Código** [ ]

Nom. y Apell.: ....
Empresa: ....
Cargo: ....
Dirección: ....
Provincia: ....
Localidad: .... C.P.: ....

MAGAZINE PUBLISHING S.R.L. - A. Alsina 2129 - Cap.Fed. - C.P.: (1090) - TEL: 951-6071; 953-7635 y 954-1910/11 - FAX: 954-1791 - BBS: 954-1792

ESTRATEGIA

CIVILIZATION
de Micropose

Sim City, Moon Base, Sim Earth y muchos otros han demostrado que los juegos de estrategia pueden ser tan interesantes y divertidos como los arcades, simuladores deportivos, RPGs y aventuras.

Ahora bien, ¿es posible seguir haciendo juegos de este tipo? ¿No están ya todos los temas agotados?

La respuesta viene de la mano de MicroProse. Una vez más esta prestigiosa firma nos demuestra que nada es imposible ya que **CIVILIZATION** parece ser lo máximo (hasta el momento) en lo que a juegos de estrategia se refiere.

En este juego usted será un "semidiós" de una tribu nómade, y tendrá control sobre cualquier parte del mundo que le interese y podrá enviar órdenes a cualquier grupo de personas.

Su objetivo inicial es asentar y expandir la población junto con las tierras que ocupan. Para ello debe encontrar la zona adecuada y establecer allí la capital.

Puede empezar a expandirse enviando grupos de gente a buscar o construir nuevas ciudades y crear un sistema de caminos entre ellas. Cada parte de la población se representa por medio de un ícono.

Es sumamente importante tener en cuenta que, además de la gente común, también tendrá que generar ejércitos que incluyan soldados para defensa, caballería para marchar a las distintas guerras y, por último, los distintos medios de transporte.

Todo parece muy sencillo, pero no es así, ya que no basta solamente con asentarse y crear caminos; todos los pueblos con los que se comunique ofrecerán distintos problemas, tal vez no al principio, pero no hay que olvidar que todos ellos querrán tener el control del poder, así que pronto usted tendrá que decidir si establece rutas comerciales o sencillamente aplasta a los mas débiles y ocupa sus tierras.

Otra cosa que no hay que descuidar es la de defender bien las ciudades debido a que en cualquier momento (y sin previo aviso) se puede producir un ataque bárbaro. Normalmente estos enemigos son fáciles de eliminar pero, si no se está preparado, causarán una baja sensible en la población. Una buena técnica es tratar de capturar al líder bárbaro y hacer que sus seguidores paguen un buen rescate por él.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR
EGA - VGA
DISCO RIGIDO
MOUSE O TECLADO
SOPORTA TARJETA DE SONIDO





No deje de escuchar el consejo de los sabios; el avance tecnológico y social es tan importante como el militar. Si bien al principio sus consejos son un tanto modestos, serán de gran ayuda, como por ejemplo: la higiene, la invención de la rueda, etc; y a medida que pasen los siglos estarán construyendo maquinarias, nuevos tipos de transporte y otros adelantos que irán marcando la historia.

Esta parte del juego es tal vez la más interesante, debido a que si se estudia una gama muy estrecha de avances se puede llegar a encontrar con una civilización futura muy peculiar.

Una manera de progresar en el mundo es creando primero una de las siete maravillas; el juego se verá afectado según la maravilla que elija, así que, para que tome la decisión correcta, le detallamos cada una de ellas:

1- **El coloso de Rodas:** Aumenta el comercio.

2- **Los jardines colgantes de Babilonia:** Aumentan la moral de la población.

3- **El faro de Alejandría:** Aumenta la efectividad de la flota.

4- **Las pirámides:** Permiten cambiar leyes sin que nadie se oponga.

5- **La muralla China:** Asegura la paz.

6- **La biblioteca de Alejandría:** Aumenta los avances tecnológicos.

7- **El oráculo de Delfos:** Aumenta la influencia de los templos.

PUNTAJE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFICOS										
SONIDO										
ARGUMENTO										
ADICCION										
DIFICULTAD										

Por último, sólo nos resta decir que, teniendo en cuenta todo lo mencionado, no dudamos que CIVILIZATION atrapará la atención, tanto de los ya experimentados en este tipo de programas como también de los principiantes.

EDUARDO A. CRAVIOTTO

ENCUESTA

Para conocernos mejor

Complete y envíenos estas páginas por correo, fax o trágalas personalmente. Sus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

COMPUTADORA QUE USO:

☐ 8086
☐ 80286
☐ 80386 SX
☐ 80386 DX
☐ 80486
☐ OTRAS
(Especificar cuál/cuáles)
....

PLACA DE VIDEO:

☐ HERCULES
☐ CGA
☐ EGA
☐ VGA
☐ SVGA

PLACAS DE SONIDO

☐ NINGUNA
☐ ADLIB
☐ SOUND BLASTER
☐ OTRAS
(Especificar cuál/cuáles)
....

PERIFERICOS QUE USO:

☐ MOUSE
☐ JOYSTICK
☐ MODEM
☐ OTROS
(Especificar cuál/cuáles)
....

¿QUE ES LO QUE USTED CONSIDERA IMPORTANTE EN UN JUEGO?

☐ ACCION
☐ ARGUMENTO
☐ COMPLEJIDAD
☐ EDUCATIVO
☐ ENTRETENIMIENTO
☐ SONIDO
☐ FACILIDAD DE USO
☐ GRAFICOS
☐ REALISMO
☐ ORIGINALIDAD
☐ DEDUCTIVO

¿QUE TIPOS DE JUEGOS LE AGRADAN?

☐ ARCADE
☐ AVENTURA
☐ SIMULADOR
☐ ESTRATEGICO
☐ TABLERO
☐ INGENIO

USTED TIENE O PIENSA ADQUIRIR ALGUNA OTRA COMPUTADORA O CONSOLA? ¿CUALES?

....

☐ NINTENDO
☐ SEGA
☐ COMMODORE AMIGA
☐ OTROS
(Especificar cuál/cuáles)
....

PARA ADQUIRIR UN JUEGO. ¿QUE LO DECIDE PARA HACERLO?

- ☐ NOTAS EN REVISTAS
- ☐ PUBLICIDAD EN REVISTAS
- ☐ RECOMENDACIONES

¿COMO SE ENTERO DE PC JUEGOS?

- ☐ Publicidad

(Especificar cuáles)

....

....

- ☐ Recomendación
- ☐ Quiosco
- ☐ Otros

(Especificar cuáles)

....

¿CUANTAS PERSONAS, INCLUYENDOSE USTED, LEE SU EJEMPLAR DE PC JUEGOS?

....

MI JUEGO PREFERIDO ES:

....

....

....

LA SECCION QUE MAS ME AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

LA SECCION QUE MENOS ME AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

....

ME GUSTARIA QUE EN LOS PROXIMOS NUMEROS INCORPORARAN COMENTARIOS SOBRE:

....

....

....

....

COMENTARIOS SOBRE PC JUEGOS:

....

....

....

....

OTRAS REVISTAS DE JUEGOS QUE LEO SON:

....

....

....

....

OTROS USOS QUE LE DOY A LA COMPUTADORA SON:

....

....

....

¿CUANTAS HORAS SEMANALES USA LA COMPUTADORA PARA JUGAR?

....

....

DATOS PERSONALES

EDAD ....

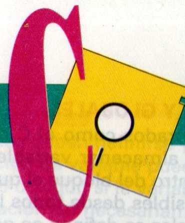
SEXO ....

OCUPACION ....

....

....

CURSO DE C



Fernando Jorge Riccio

static: son variables que tienen su sitio reservado en memoria en el momento de la compilación, lo que garantiza que su valor estará resguardado durante la ejecución del programa.

registro: una de las ventajas más importantes del C es que permite definir una variable de modo tal que sea alojada directamente en un registro del microprocesador. Este hecho produce un incremento en la velocidad de ejecución de un programa, dado que el constante intercambio de valores entre los registros del microprocesador y la memoria produce retardos considerables en los ciclos que se ejecutan muchas veces. La cantidad de variables que pueden ser alojadas en los registros del microprocesador está limitada por la cantidad de registros libres disponibles. El programador no sabe en ningún momento en qué registro en especial se encuentra la variable; esta selección la realiza el compilador.

Cuando una variable no puede ser alojada en un registro, automáticamente el compilador la declara como de tipo **auto**. Las variables que se quieran alojar en un registro deben ser de un tipo compatible con los registros del microprocesador; en el caso de un 8088 éstas deben ser de tipo entero o carácter, cuyos tamaños son iguales o menores que los registros del microprocesador.

Existe otro tipo de variables que son las que se llaman *variables dinámicas*. Estas se alojan en la memoria de la computadora en tiempo de ejecución, o sea que su ubicación en memoria no es conocida en el momento de la compilación.

En C existen dos calificadores para las variables de tipo entero que son **long** y **short**. Si una variable entera es del tipo **long** tendrá un tamaño de 4 bytes en vez de 2, y si es del tipo **short** tendrá 1 byte (el tipo **short** en algunos compiladores C no produce ningún efecto). El tipo **long** tendrá un rango que va de -2147483648 a +2147483647.

VARIABLES LOCALES Y GLOBALES

En lenguajes estructurados como el C o el PASCAL existen dos formas principales de almacenar variables. Las variables locales son accesibles sólo dentro del bloque al que pertenecen y las variables globales son accesibles desde todos los puntos de un programa. Las variables globales se definen en general al principio del archivo fuente del programa. Las variables locales se definen dentro de la función que va a utilizarla, logrando de este modo que la variable sea sólo accesible dentro de la órbita de esa función. Por ejemplo:

```
int vgl1,vgl2; /* define las variables globales vgl1 y vgl2 */
main() {
     vgl1 = vgl2 * 5;
}
funcion1() {
     int vlc1,vlc2;  /* define las variables locales vlc1 y vlc2
*/
     ..
     vlc1 = 10;
     vlc2 = 20;
     vgl1 = vlc2 * vlc1;
     ..
}
funcion2() {
     int vlc1,vlc2;        /* define las variables locales vlc1 y
vlc2 */
     ..
     vlc1 = 10;
     vlc2 = 50;
     vgl2 = vcl2 / vcl1;
     ..
}
```

En el programa-ejemplo anterior podemos observar que las variables **vgl1** y **vgl2** son accesibles desde todo el programa mientras que **vlc1** y **vlc2** sólo lo son dentro de las funciones en las que fueron definidas. Si bien existen **vlc1** y **vlc2** en las funciones **funcion1** y **funcion2,** son variables diferentes entre sí.

DECLARACION DE VARIABLES

En C todas las variables deben definirse y declararse antes de ser utilizadas. Una declaración de variable puede tener distintos significados según el contexto o según si la variable está o no previamente definida. Una declaración no necesariamente hace que se ocupe el espacio en memoria necesario para ubicar la variable. En términos generales una declaración permite:

* asignar a las variables una cierta clase de ubicación en memoria.
* declarar variables definidas en otra parte.
* asignar a las variables múltiples una determinada estructura.
* combinar las posibilidades anteriores.

Las declaraciones pueden aparecer en el programa en varios contextos diferentes:

* en el exterior de la función definida (declaración global).
* entre la definición de la función y el cuerpo de la función (declaración de parámetros).
* al principio de una instrucción compuesta (declaración local).

Una declaración siempre se termina con el signo delimitador punto y coma (;).

Una definición especifica todas las características de una variable (nombre, tipo y clase) y hace que se asigne el espacio correspondiente en memoria, mientras que una declaración simplemente enuncia cuál es su tipo de objeto y no provoca ninguna reserva de espacio en memoria.

La definición de una variable es:

definición = especificador de clase + declaración

En muchos casos, la clase de ubicación en memoria para la variable está implícita y no es necesario especificarla. Esto hace que en la mayoría de los casos las declaraciones y las definiciones tengan el mismo aspecto. Las definiciones implícitas dependen en general del contexto del programa. Ese es el caso de:

* las variables externas que no tienen clave especificadora de cla-

se y están definidas exteriormente a las funciones; siendo las propias funciones, a su vez, objetos externos.

* las variables automáticas, que son internas a las funciones, y que pueden tener la clave especificadora **auto**, pero que en general no se escribe.

Algunos ejemplos de definición de variables son:

```
int  suma;      /* define la variable suma como entero */
char letra;     /* define la variable letra como carácter */
static float total;    /* define la variable total como real y la
almacena en forma estática, o sea */
                      /* que su lugar en memoria se reserva en
el momento de la compilación. */
auto double precio;/* define la variable precio como de doble pre-
cisión y la va a almacenar en la pila */
                 /* en el momento de la ejecución del progra-
ma. */
register int cont; /* define la variable cont  como entero y la va
a almacenar en un */
                 /* registro del microprocesador en el momen-
to de la ejecución del programa. */
```

Cuando dos o más variables pertenecen al mismo tipo pueden definirse en forma de una lista de variables separadas por una coma (,). Por ejemplo:

```
int x;        /* define la variable x como entero */
int y;        /* define la variable y como entero */
int z;        /* define la variable z como entero */
int x,y,z;    /* define las variables x, y, z como enteros */
```

INICIALIZACION DE LAS VARIABLES

En lenguajes como el BASIC una variable es inicializada siempre a cero en el momento en que se utiliza (el BASIC no necesita que una variable sea definida previamente), pero en lenguajes como el PASCAL o el C las variables quedan con el valor correspondiente a los datos que hubiere en el lugar de memoria en donde son alojadas, lo cual significa que si las variables no son correctamente inicializadas el valor que tendrán al ejecutarse el programa será indeterminado.

CORREO DE LECTORES

Desde el número anterior hemos incorporado esta nueva sección en donde todos los lectores tiene un lugar para mandar sus dudas, trucos, sugerencias o mantener un diálogo con *PC JUEGOS*. En la medida de lo posible iremos resolviendo los problemas que se les presentan. Desde ya les avisamos que leemos todas las cartas y responderemos a todos los que nos escriban. En algunos casos, donde las dudas son similares, agrupamos las respuestas para poder contestarle a más gente.

EUGENIO: Les escribo esta carta para pedirles si es posible que den las soluciones de **Larry 1, 2** y **3.**

PC Juegos: *En los próximos números iremos publicando las soluciones que solicitás.*

PABLO: Quisiera que me dieran los códigos del **Larry 5** para poder viajar a los distintos aeropuertos.

PC Juegos: *No podemos ayudar en ningún código o clave que la empresa de software use para proteger sus productos contra la piratería.*

FEDERICO SEVIL: Me dirijo a ustedes para preguntarles si existe la posibilidad de incorporar una sección de trucos.

PC Juegos: *Desde el número dos ya la hemos incorporado y además es bueno avisarles que esta sección está abierta a todos los lectores que quieran colaborar, lo único que les pedimos (y apelamos a su honestidad), es que los trucos sean de elaboración propia y no copiados de alguna otra revista.*

NICOLAS BASSANO: Les pido que me ayuden con estos juegos:

1) **COUNTDOWN**: cómo puedo hacer para salir de la habitación en donde está el hombre torturado luego de que salgo de la trampa del Coliseo.

2) En el **POLICE QUEST I**: cómo puedo hacer para salir con el automóvil de policía para patrullar la ciudad.

PC Juegos: *1) Pronto daremos las soluciones de este excelente juego, pero ahora te doy un anticipo: tenés que buscar por las piedras que están en la pared detrás del hombre torturado; existe una sola que podés mover y se abrirá una puerta para poder continuar el juego.*

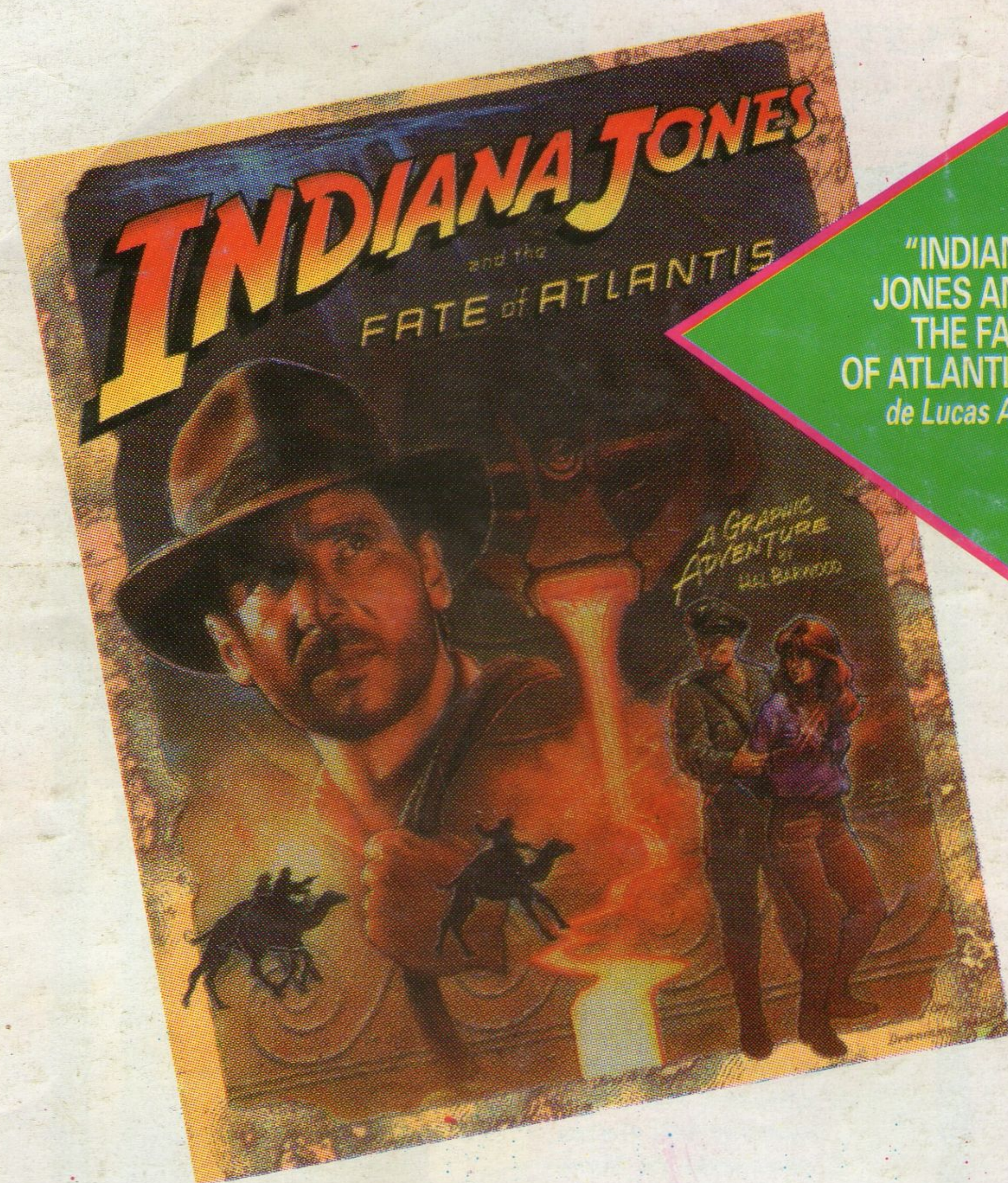
2) Luego de tomar las llaves del patrullero en el tablero del hall de la estación de policía debes ir frente a cada una de las cubiertas del automóvil y tipear "CHECK CAR", luego de que te dicen "O.K.", tipear "OPEN THE DOOR", "GO TO IN THE CAR", "CLOSE THE DOOR" y por ultimo "EXIT" y ya podrás ir a la ciudad para preservar el orden y la seguridad.

HUMOR



ENTIENDO QUE SON PRÁCTICAS E HIGIENICAS PERO LAS PO-DRÍAS HABER PUESTO MAS CERCA.
LUVIO

PrÓxIMo NúMerO



"INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS"
de Lucas Arts

OUT OF THIS WORLD
COUNT DOWN ULTIMA 7